PlayStation

PAL

KONAMI

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR® SOLID

PlayStation®

Precaución

- Este disco compacto contiene software para la consola de videojuegos PlayStation™. Jamás lo utilice en otra máquina, porque podría estropearse. ● Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation™ para el mercado europeo, y no debe usarse en las versiones de PlayStation™ para fuera de Europa. ● Para garantizar un empleo correcto, lea atentamente el manual de instrucciones de PlayStation™. ● Inserte el disco en la PlayStation™ con la cara que lleva el título impreso mirando hacia arriba. ● Cuando maneje el disco, procure no tocar la superficie y sujételo siempre por los extremos. ● Mantenga siempre el disco limpio y evite rayarlo. Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave. ● No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa y evite que entre en contacto con la humedad. ● No intente usar un disco que esté combado o rayado, o en el que se haya utilizado algún tipo de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

Recomendaciones

- Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice la consola. ● No utilice la consola si está muy cansado o si ha dormido poco. ● Emplee la consola en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla. ● Las luces o formas luminosas parpadeantes que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Si sufre de epilepsia, consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión mental y/o convulsiones.

En la última página de este manual encontrará el número de teléfono de atención al cliente (Customer Service No.)

©1999 KONAMI. Reservados todos los derechos. Sólo para uso privado. Se prohibe la copia, adaptación, alquiler, reventa, empleo en salas de máquinas recreativas, cobro por uso, retransmisión pública, transmisión por cable, exhibición pública, distribución y extracción de este producto, o de cualquier marca comercial o elemento con derechos de autor que formen parte de él, sin la autorización reglamentaria. Editado por KONAMI Co.,Ltd.
Desarrollado por KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN.

1 Player

Memory Card 1–4 blocks

Analog Control Compatible

Vibration Function Compatible

2 DISCS

SLES-01734

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

¿QUÉ ES "MG" METALGEAR? La primera versión de MetalGear se puso a la venta en 1.987. Fue un juego que nació de la siguiente idea: "Puñetazos y golpes no son suficientes para crear un buen juego. ¡Avanza mientras te escondes de tu enemigo!" MetalGear fue el primer juego que incluyó un matiz de estrategia/intriga a los juegos en los que sólo había que disparar y disparar. MetalGear fue toda una revolución en el mundo de los vídeojuegos (tanto para los aficionados como para los fabricantes), en un momento en el que los vídeojuegos de acción eran meros tiroteos. No solamente era un sistema de juego nuevo y original, sino que la trama, llena de giros sorprendentes y de acción y drama real, hicieron posible el gran éxito de MetalGear. La segunda parte, "Solid Snake", puesta a la venta más tarde, recibió también muy buenas críticas y la serie sigue siendo considerada hoy como toda una obra de arte en el mundo de los vídeojuegos.

Grande ha sido la demanda para la creación de una actualización del juego para la PlayStation. Hideo Kojima, gracias a las características técnicas de la PlayStation, ha podido crear todo un mundo tridimensional de MetalGear. Konami se enorgullece de presentar la nueva aventura de este vídeojuego: **MetalGear Solid.**

ÍNDICE

0.3 LA HISTORIA
0.5 OBJETIVOS
0.7 COMENZANDO A JUGAR
0.8 DETALLES SOBRE LOS DISCOS
0.9 LOS CONTROLES
1.3 LA PANTALLA
1.4 RADAR
1.5 LAS MODALIDADES DE LA CÁMARA
1.7 LA INTELIGENCIA ENEMIGA
1.9 FIN DEL JUEGO
2.0 GRABANDO Y CARGANDO
2.1 CODEC Y GRABANDO
2.3 CÓMO EQUIPARTE CON LOS OBJETOS
2.4 OBJETOS
2.5 ARMAS
2.7 INFORMACIÓN Y OPCIONES
2.8 MODALIDAD DE ENTRENAMIENTO DE REALIDAD VIRTUAL
2.9 MANUAL DE INFILTRACIÓN
3.3 TÉCNICAS AVANZADAS
3.5 PERSONAJES
4.3 GLOSARIO
4.5 REPARTO Y CRÉDITOS

OUTER HEAVEN

La revuelta de Outer Heaven - 1.995. Una pequeña, pero muy poderosa nación armada conocida por el nombre de "Outer Heaven" está actuando en el corazón de Sudáfrica. NATO ha descubierto que están diseñando un tanque de batalla equipado con un arma nuclear, al tanque se le conoce por el nombre de "MetalGear". Y por ello, han enviado uno de sus mejores agentes para que investige sobre el tema, Grey Fox. Sin embargo, cuando Grey Fox es capturado como rehén las cosas se empiezan a poner difíciles y el NATO se ve obligado a mandar a su miembro más nuevo de la unidad FOXHOUND, un agente sin mucha experiencia llamado Solid Snake. Snake lleva a cabo su misión con éxito. Logra rescatar a Grey Fox y consigue la rendición de Outer Heaven, pero justo cuando está a punto de escaparse, un hombre se interpone en su camino. Es el comandante de FOXHOUND, ¡el Gran Jefe!

El Gran Jefe ha planeado un enrevesado plan maquiavélico y es él quien controla toda la operación de Outer Heaven. Y también fue él quien mandó, a esta delicada y peligrosa operación, a Solid Snake por ser el agente más inexperto. Todo era parte de su malvado plan. Lo consiguió propagando información errónea al Oeste, pero hubo un pequeño problema; Solid Snake descubrió su plan, y por ello tuvo un encuentro cara a cara con su Gran Jefe. Tras una violenta y dura lucha el Gran Jefe fue vencido. Snake se convierte en un héroe y el Outer Heaven es destruido.

De "MetalGear"

Los Disturbios de Zanzibar – En 1.999 el Doctor Kio Marv, inventor del microbio refinador del aceite, OILIX, fue secuestrado por Zanzibar, una nación armada en el centro de Asia dirigida por una minoría étnica. El plan de Zanzibar era dominar política y económicamente al mundo en un momento en el que se estaba viviendo una crisis energética de carácter mundial. Roy Campbell, el comandante de FOXHOUND, está ya jubilado. Se le ha pedido a Solid Snake como un favor especial que intente infiltrarse en Zanzibar para liberar al Doctor Marv.

Solid Snake logra atravesar los grandes muros de acero de Zanzibar e introducirse en su base secreta. Allí, de nuevo destruye el MetalGear, que fue reconstruido de nuevo tras haber sido transportado desde Outer Heaven y vence a Grey Fox, el antiguo miembro de la FOXHOUND ahora líder del ejército de mercenarios de Zanzibar.

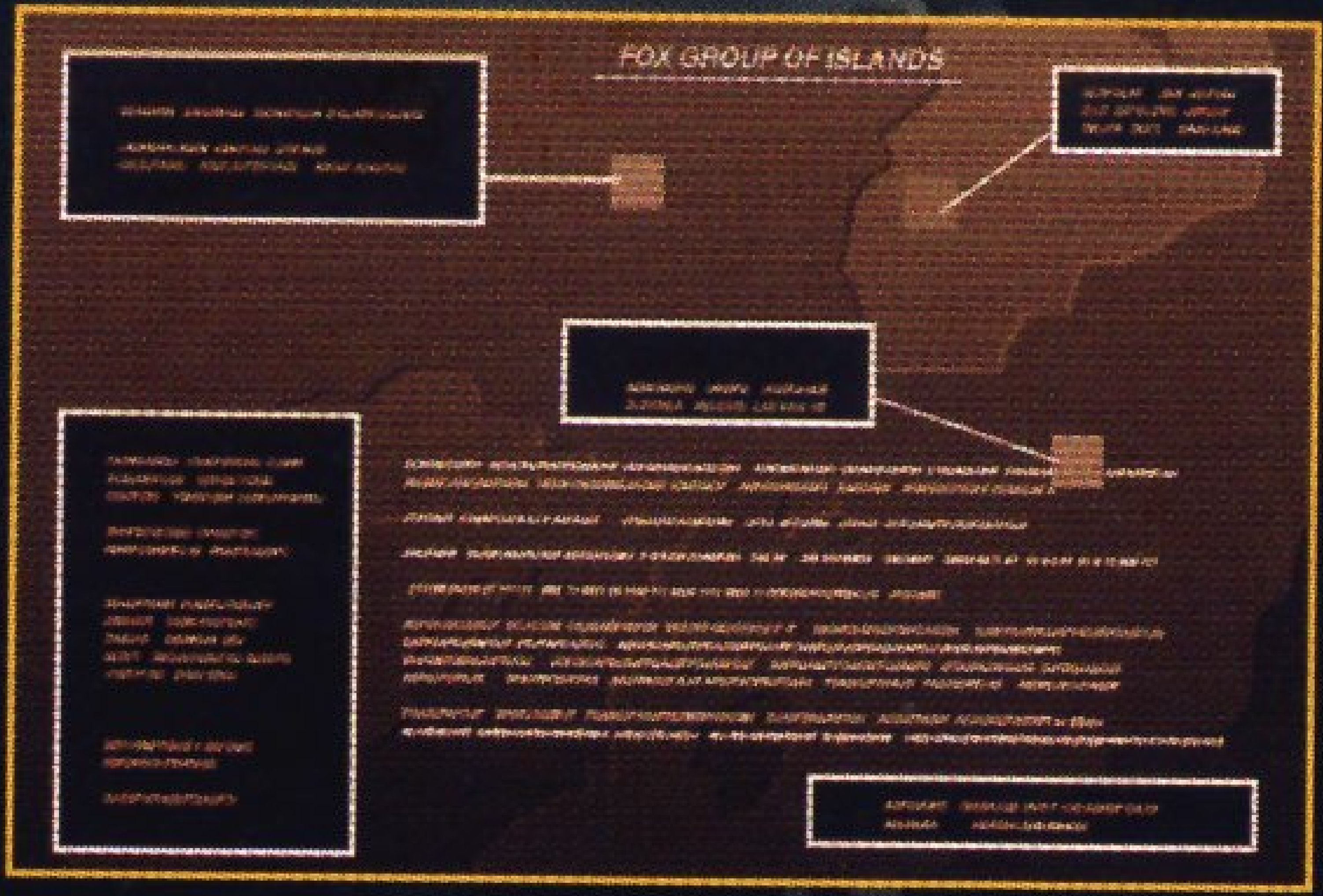
También consiguió con éxito apoderarse del proceso de fabricación de OILIX. Y finalmente, tuvo que vérselas cara a cara con el cerebro de toda la operación, el Gran Jefe.

El Gran Jefe consiguió sobrevivir al conflicto en Outer Heaven y creó Zanzibar para incentar un gran conflicto mundial que llevara a la guerra, un lugar en el que soldados como él ocuparían siempre un lugar privilegiado. Tras derrotar al Gran Jefe por segunda y última vez, Snake se jubiló para siempre y se retiró a las tranquilas y vírgenes tierras de Alaska.

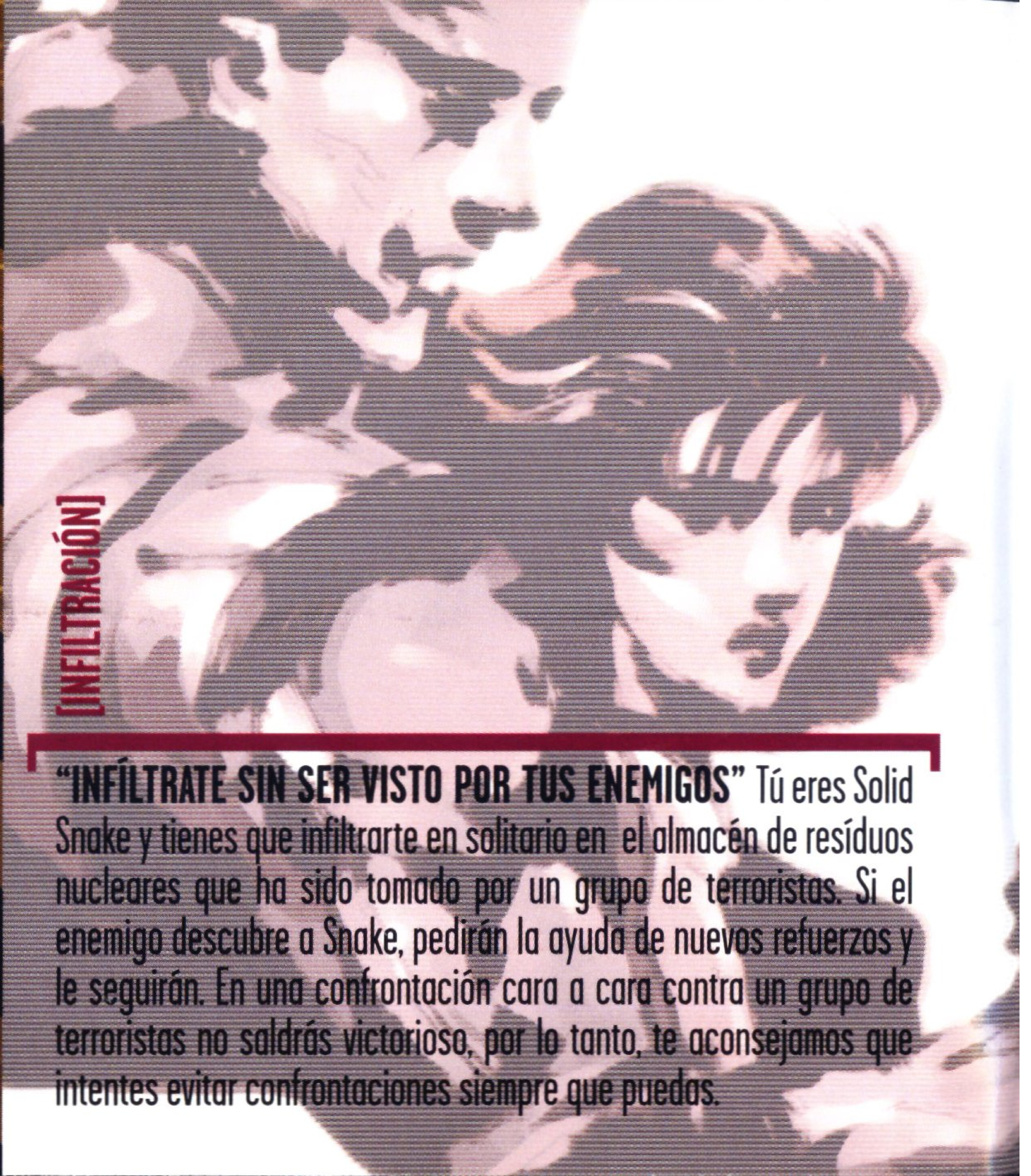
De "MetalGear 2: Solid Snake"

Y ASÍ ESTÁN LAS COSAS AL PRINCIPIO DEL SIGLO XXI...

El almacén de resíduos nucleares en Shadow Moses, una la isla del archiélago de Fox en Alaska, ha sido atacado y capturado por las Fuerzas Especiales de la "Next Generation", un grupo liderado por miembros de la FOXHOUND. Los terroristas han conseguido apoderarse de cientos de armas de guerra nucleares y piden que el gobierno les devuelva los restos del Gran Jefe. Amenazan con lanzar un arma nuclear si sus peticiones no son cumplidas en menos de 24 horas. De nuevo Solid Snake es reclamado para tomar parte en la misión secreta y para tratar de resolver la amenaza terrorista más grande que jamás haya ocurrido en el mundo. Su misión es infiltrarse, en solitario, en el almacén de resíduos nucleares y rescatar a los dos rehenes, el jefe de DARPA - Donald Anderson y el Presidente de ArmsTech - Kenneth Baker. Después tendrá que acabar con los terroristas para prevenir así un catástrofe nuclear. Cuenta con 24 horas y otra vez, Snake tendrá que conseguirlo ... en solitario.



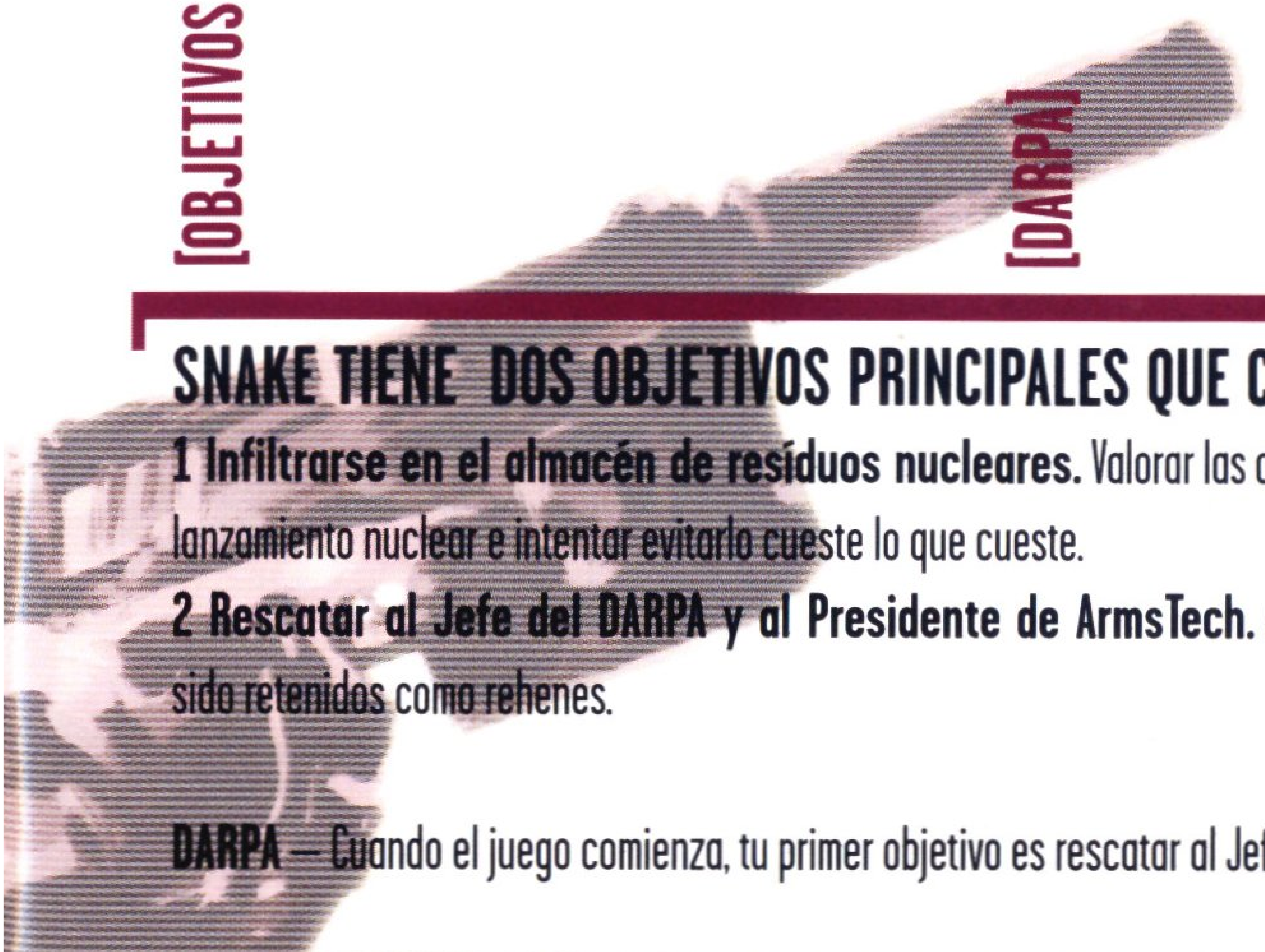
FOX HOUND
SPECIAL FORCE GROUP



[INFILTRACIÓN]

"INFÍLTRATE SIN SER VISTO POR TUS ENEMIGOS" Tú eres Solid Snake y tienes que infiltrarte en solitario en el almacén de resíduos nucleares que ha sido tomado por un grupo de terroristas. Si el enemigo descubre a Snake, pedirán la ayuda de nuevos refuerzos y le seguirán. En una confrontación cara a cara contra un grupo de terroristas no saldrás victorioso, por lo tanto, te aconsejamos que intentes evitar confrontaciones siempre que puedas.

[OBJETIVOS DE LA MISIÓN]



[DARPA]

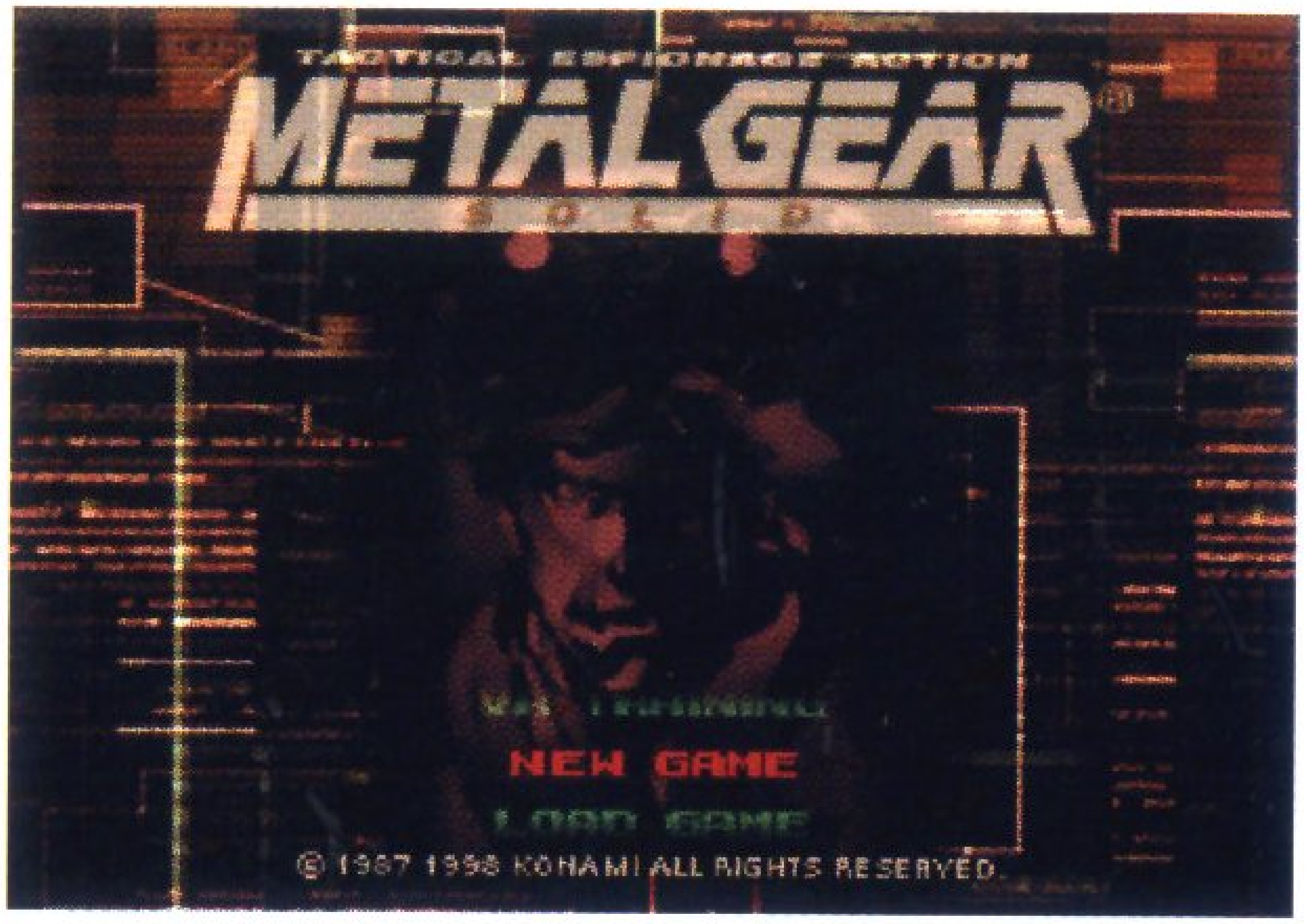
SNAKE TIENE DOS OBJETIVOS PRINCIPALES QUE CUMPLIR:—

1 Infiltrarse en el almacén de resíduos nucleares. Valorar las condiciones del lanzamiento nuclear e intentar evitarlo cueste lo que cueste.

2 Rescatar al Jefe del DARPA y al Presidente de ArmsTech. Ambos dos han sido retenidos como rehenes.

DARPA — Cuando el juego comienza, tu primer objetivo es rescatar al Jefe del DARPA

Los gráficos que se muestran están en inglés


TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR®
SOLID
VR TRAINING
NEW GAME
LOAD GAME
© 1987 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

COMENZANDO A JUGAR

1. Introduce el Disco 1 de "MetalGear Solid" en la PlayStation y enciéndela.

2. Tras el logo de Konami, comenzará el demo del título. Pulsa el botón ○ o el botón Start (Comienzo) para acceder a la pantalla de título.

3. Desde la pantalla de título pulsa el botón Start (Comienzo) y aparecerá el menú del juego. Pulsa el botón de dirección hacia arriba o abajo para resaltar las diferentes opciones y luego pulsa el botón ○ para confirmar tu selección.

4. Cuando jueges por primera vez, selecciona "New Game" (Juego Nuevo).

[JUEGO NUEVO] Selecciona esta opción para acceder a la pantalla de Selección de Dificultad. Una vez de que hayas seleccionado un nivel de dificultad, empezarás a jugar desde el principio.

[CARGAR JUEGO] Selecciona esta opción para acceder a la pantalla de Selección de Juegos. Una vez de que hayas seleccionado el juego que quieras cargar, comenzarás a jugar desde el lugar en el que grabaste el juego (Consulta en la página 2.0 "Grabando y Cargando").

[OPCIÓN] Selecciona esta opción para configurar a tu gusto las diferentes opciones del juego. (Consulta en la página 2.7 "Información y Opciones").

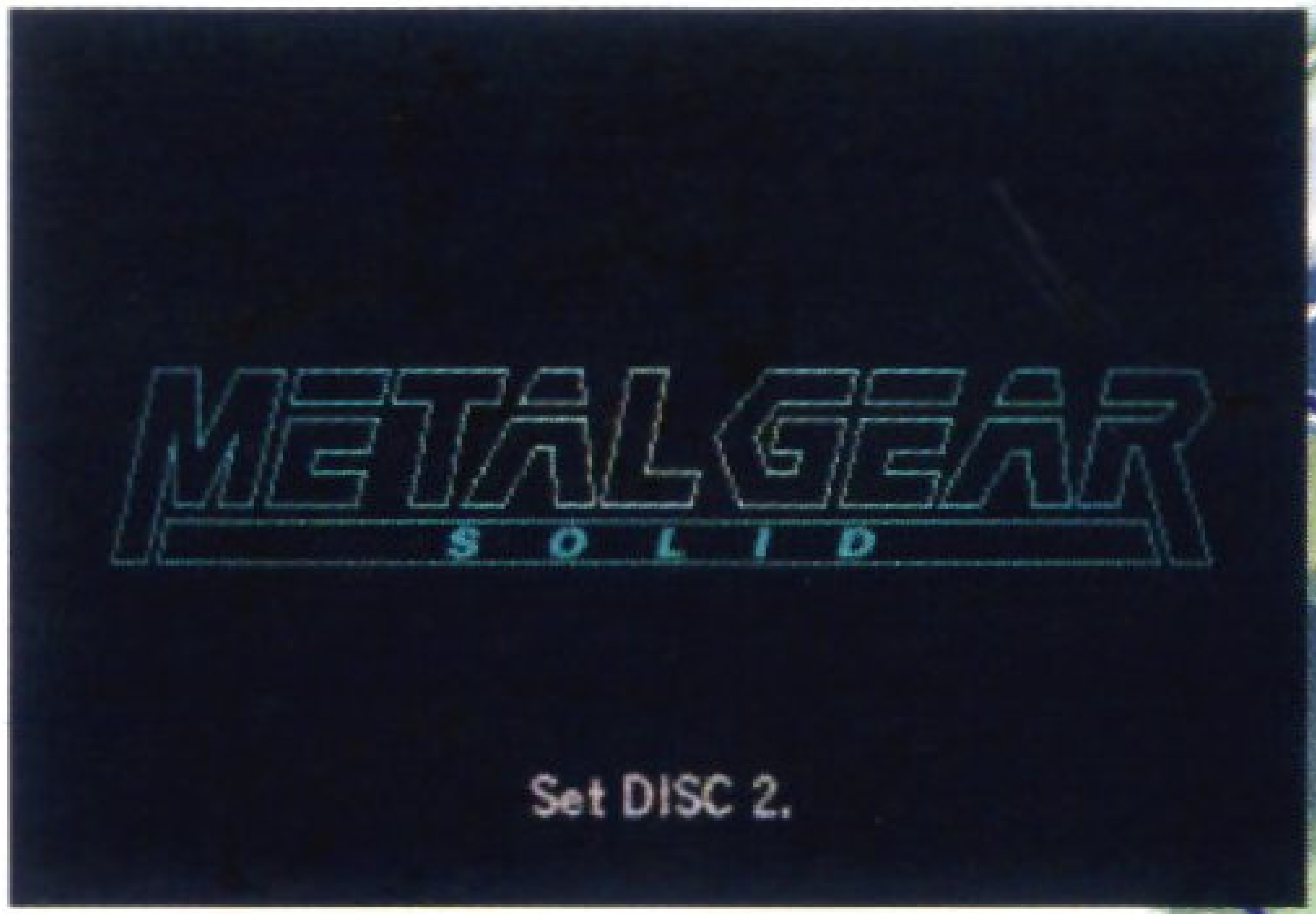
[INFORMACIÓN] Selecciona esta opción para ver información sobre el juego y tu misión. (Consulta en la página 2.7 "Información y Opciones").

[ESPECIAL] Selecciona esta opción para obtener información sobre tus misiones anteriores y otro tipo de información.

[ENTRENAMIENTO REALIDAD VIRTUAL] [VR TRAINING] - Selecciona esta opción para realizar un ENTRENAMIENTO REALIDAD VIRTUAL. (Consulta en la página 2.8 "Modalidad de Realidad Virtual y Especial).

* Nota: Se recomienda que no introduzcas o saques periféricos o tarjetas de memoria una vez de que hayas encendido la PlayStation.

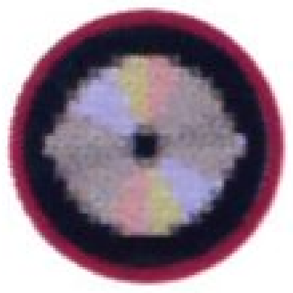
CAMBIANDO LOS DISCOS



Set DISC 2.

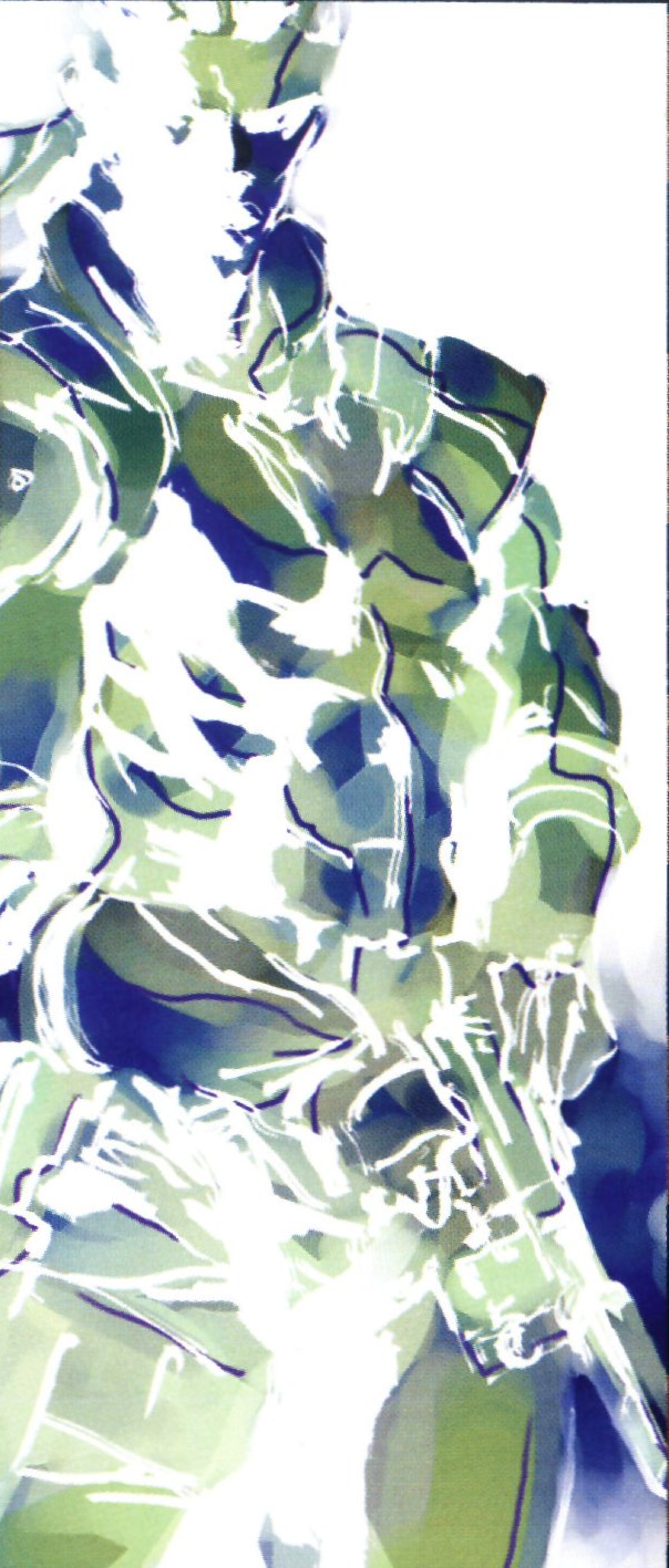
EL JUEGO UTILIZA DOS DISCOS

Cuando aparezca la PANTALLA DE CAMBIO DE DISCO, cambia el disco siguiendo las instrucciones que aparecen en la pantalla. Si has grabado información en el DISCO 2, tienes que empezar a jugar desde el DISCO 2.



[SOBRE EL ICONO DEL DISCO]

Si el entorno en el que estás jugando con la PlayStation no es el idóneo o has estado jugando durante mucho tiempo, puede que la consola no lea el disco correctamente. Cuando el disco sea leído incorrectamente durante un periodo de tiempo, el Icono del DISCO aparecerá en la pantalla. Cuando lo anterior suceda, te recomendamos que pares el juego y apages la consola temporalmente.



EL CONTROLADOR ANALÓGICO (DUAL SHOCK)

Botón L1 Cambiar rápidamente el objeto en tu posesión (Consulta en la página 2.3 "Técnicas Avanzadas")

Botón L2 Equiparte con un objeto (Consulta en la página 2.3 "Equipar Objetos")

Botón R1 Cambiar rápidamente el arma en tu posesión (Consulta en la página 3.3 "Técnicas Avanzadas")

Botón R2 Equiparte con un arma (Consulta en la página 3.3"Equipar Objetos")

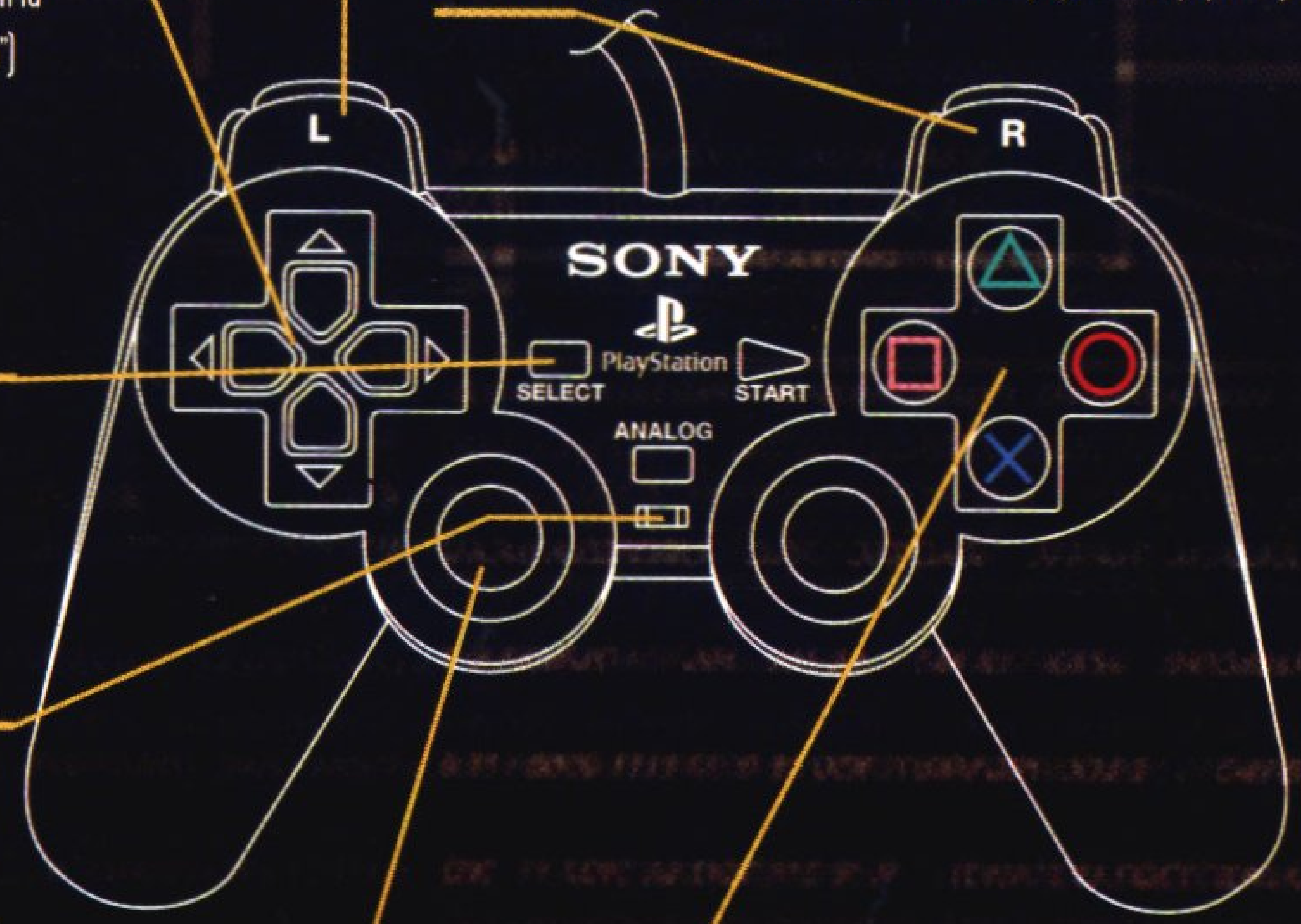
Botón de dirección

Normal: Correr

Modalidad de primera persona:
Cambiar el punto de vista (Consulta en la página 1.6"Modalidades de la Cámara")

Botón Select (Selección)
Pasar de la Modalidad de Codec (Consulta en la página 2.1 "Codec y Grabando")

Interruptor para funcionamiento Analógica
Cuando el interruptor esté activado (LUZ ROJA), puedes usar la palanca izquierda.
*Vibra tanto si está ACTIVADO como si está DESACTIVADO.
(Consulta en la página 2.7"Información y Opciones")



Palanca Izquierda
(Puede ser usada cuando el interruptor esté en ON(ACTIVADO))
Normal: Correr
Modalidad de primera persona: Cambiar el punto de vista (Consulta en la página 1.6 "Modalidades de la Cámara")

Palanca Derecha Sin uso

Botón Start (Comienzo) Parar el juego

Botón △: Botón de la modalidad de primera persona
Empezar a jugar en la modalida de primera persona (Consulta en la página 1.6 "Modalidades de la Cámara")

Botón □: Botón de las Armas
Cuando tengas un arma: para utilizar el arma
Cuando no estés en posesión de un arma: Tirar o estrangular (Consula en la página 3.3 "Técnicas Avanzadas")

Botón ✕: Botón de Arrastre (Botón de cancelar)
Cuando estés de pie: para agacharte
*Cuando estés agachado pulsa el botón de dirección para arrastrarte en el suelo.
Cuando estés agachado o arrastrado: para ponerte de pie (Consulta en la página 1.5 "Modalidades de la cámara")

Botón ○: Botón de Acción (Botón de Selección)
Normal: Dar un puñetazo (púlsalo repetidamente para dar patadas)
Cuando estés contra un muro: pegarte al muro.

MANDO

Botón de dirección

Normal: Correr

Modalidad de primera persona:

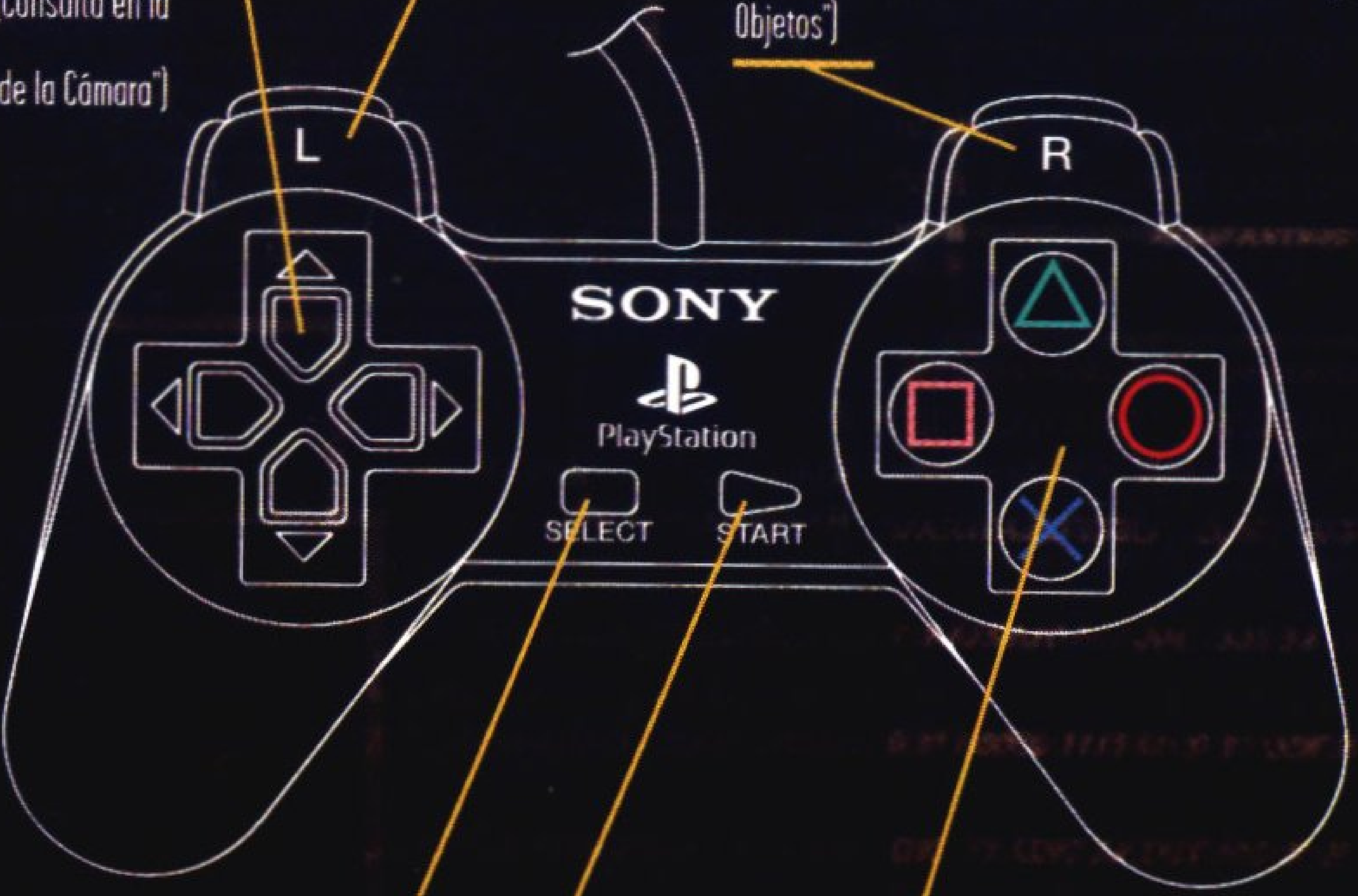
Cambiar el punto de vista (Consulta en la página 1.6 "Modalidades de la Cámara")

Botón L1 Cambiar rápidamente el objeto en tu posesión (Consulta en la página 3.3 "Técnicas Avanzadas")

Botón L2 Equiparte con un objeto (Consulta en la página 2.3 "Equipar Objetos")

Botón R1 Cambiar rápidamente el arma en tu posesión (Consulta en la página 3.3"Técnicas Avanzadas")

Botón R2 Equiparte con un arma (Consulta en la página 2.3"Equipar Objetos")



Botón Select (Selección)

Pasar a la Modalidad de Codec (Consulta en la página 2.1 "Codec y Grabando")

Botón Start (Comienzo) Parar el juego

Botón △: Botón de la modalidad de primera persona

Empezar a jugar en la modalida de primera persona (Consulta en la página 1.6 "Modalidades de la Cámara")

Botón □: Botón de las Armas

Cuando tengas un arma: para utilizar el arma

Cuando no estés en posesión de un arma: Tirar o estrangular (Consula en la página 3.3 "Técnicas Avanzadas")

Botón ✕: Botón de Arrastre (Botón de cancelar)

Cuando estés de pie: para agacharte

*Cuando estés agachado pulsa el botón de dirección para arrastrarte en el suelo.

Cuando estés agachado o arrastrado: para ponerte de pie (Consulta en la página 1.5 "Modalidades de la cámara")

Botón ○: Botón de Acción (Botón de Selección)

Normal: Dar un puñetazo (púlsalo repetidamente para dar patadas)

Cuando estés contra un muro: pegarte al muro.

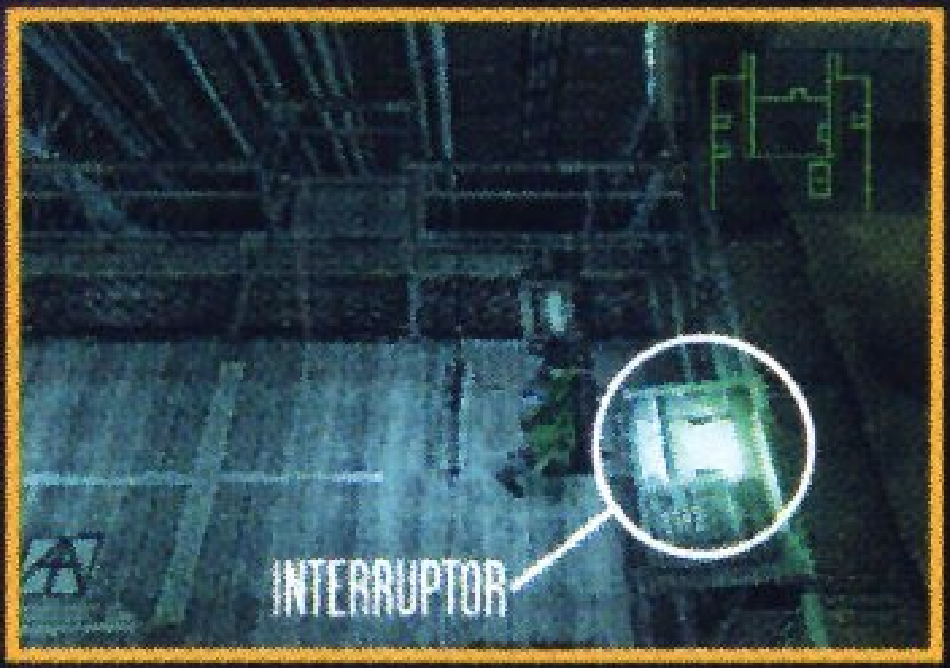
* Puedes cambiar las funciones de los diferentes botones desde del Menú de "OPCIONES", en "KEY CONFIG" (CONFIGURACIÓN DE LAS TECLAS). Consulta en la página 2.7 "Información y Opciones").

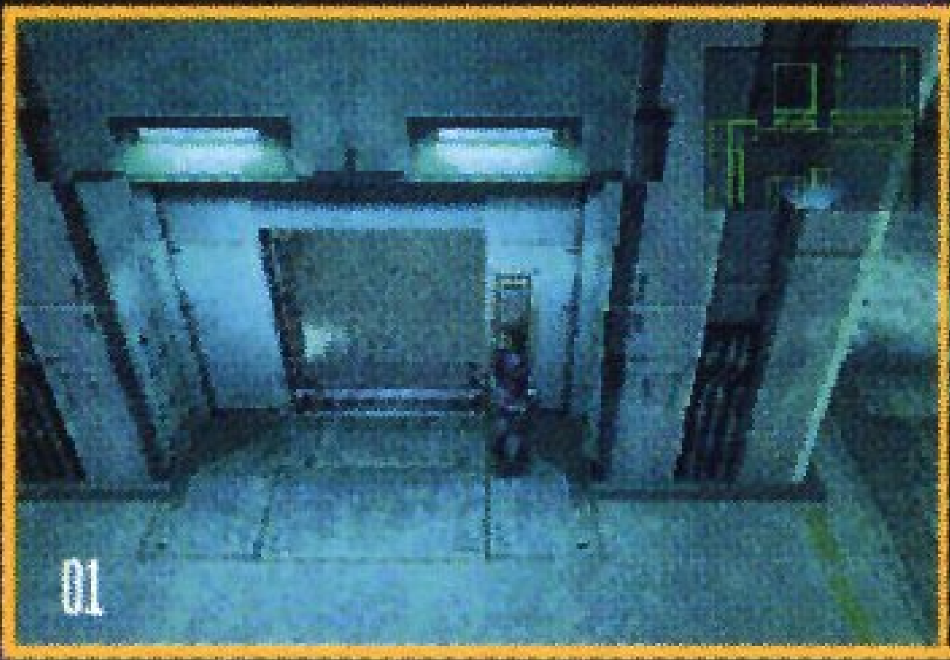
PEGÁNDOTE A LAS PAREDES

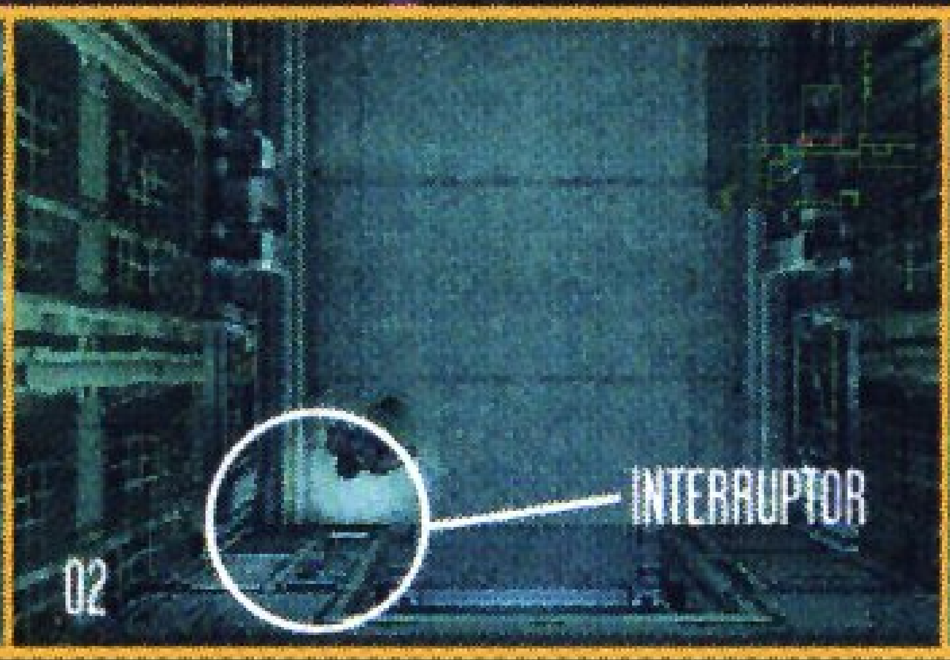
Puedes pegar tu espalda a una pared o a otros objetos pulsando y manteniendo pulsado el botón de dirección en la dirección en la que está la pared o el objeto.

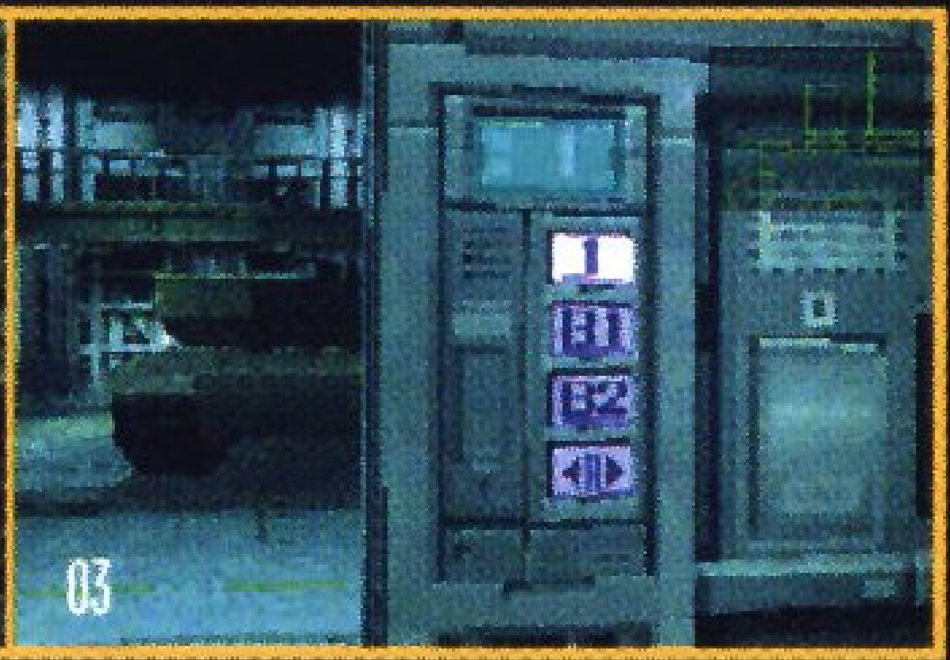
PANEL DE CONTROL DEL MONTACARGAS

Pulsa el botón de Acción cuando estés enfrente del panel de control para que éste se mueva.







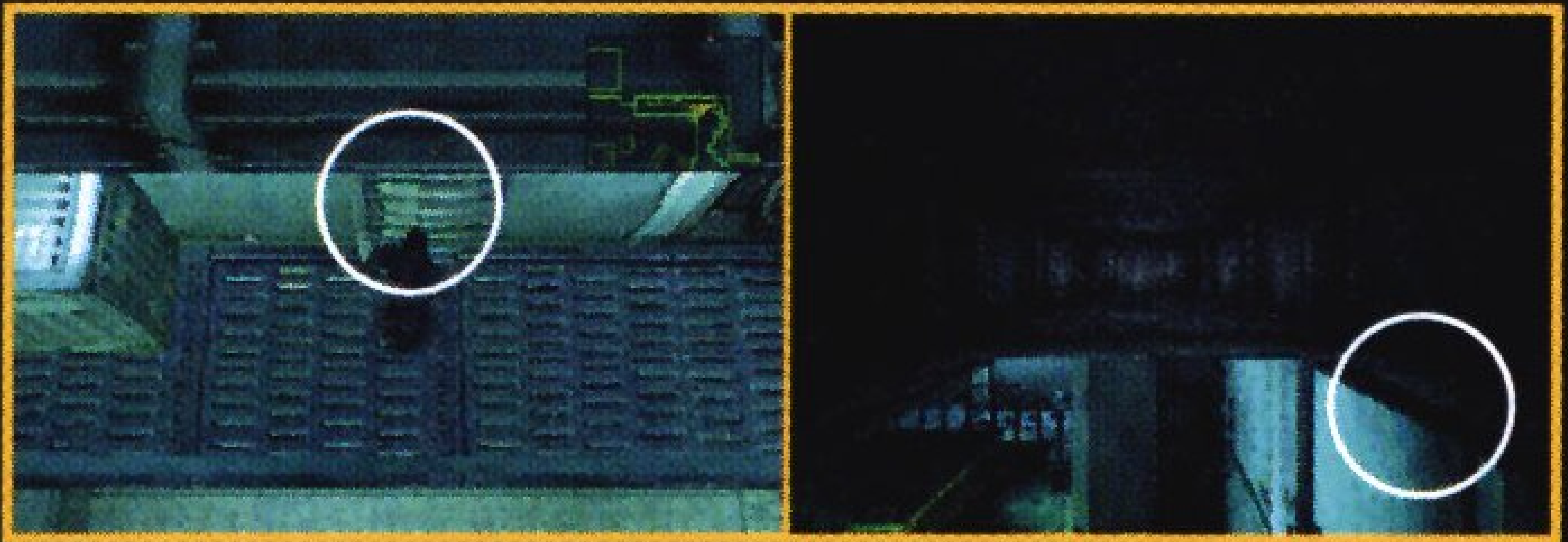


LOS CONTROLES DEL MONTACARGAS

01 Para llamar al montacargas, pulsa el botón de Acción cuando estés enfrente del panel que hay al lado del montacargas. En ocasiones, el montacargas tardará un rato en llegar.

02 Colócate enfrente del panel de control que hay dentro del montacargas y aparecerán los botones de los pisos a los que puedes acceder.

03 Pulsa el botón de dirección hacia arriba o abajo para resaltar el piso al que quieres ir y pulsa el botón de Acción para seleccionar el piso que desees.



SUBIENDO Y BAJANDO ESCALERAS

Pulsa el botón de Acción cuando estés enfrente o en la parte superior de una escalera para subir o bajar por la escalera.

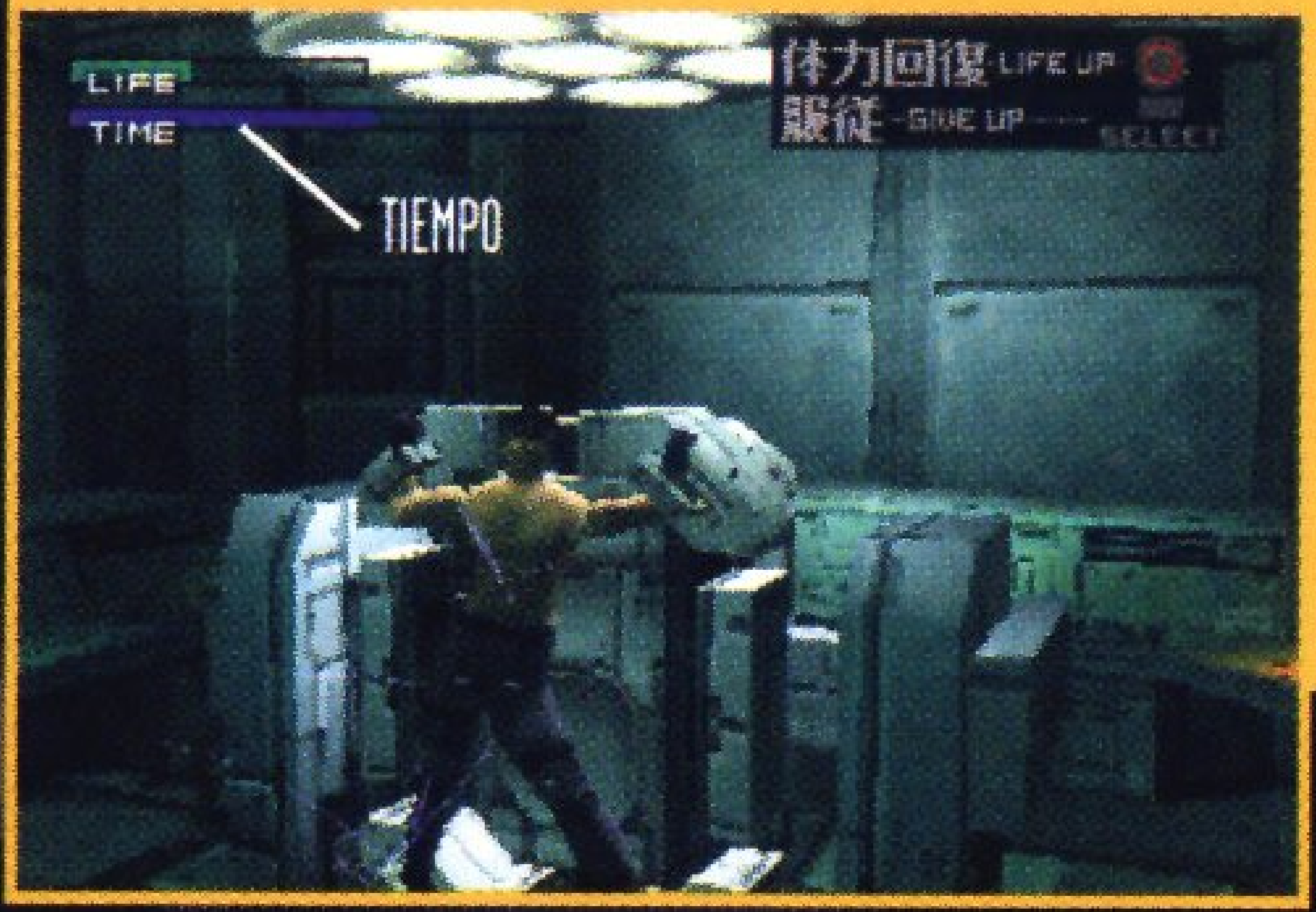
ENTRANDO Y SALIENDO DE TUBOS DE VENTILACIÓN

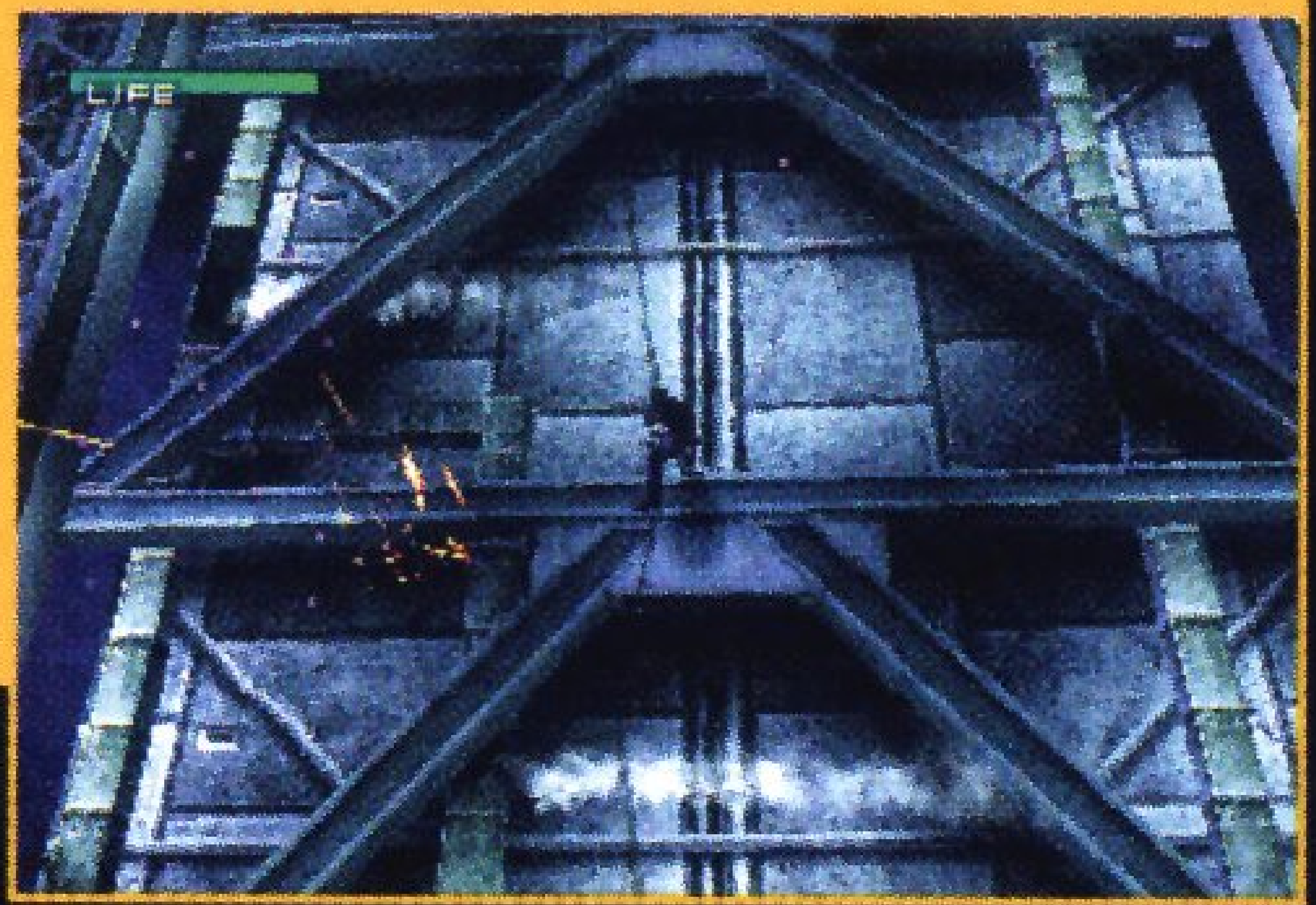
Agáchate para entrar o salir de un tubo de ventilación. Tras pulsar el botón de Arrastre, utiliza el botón de dirección para arrastrarte por el suelo. Cuando estés dentro de un tubo de ventilación, pasarás a la modalidad de juego de Invasión (Consulta en la página 1.6, "Modalidades de la Cámara").

CUANDO ESTÉS UTILIZANDO UNA CAJA DE CARTÓN

Aunque te puedes mover con normalidad cuando estés dentro de una caja de cartón, tu visión será limitada en la modalidad de juego de primera persona (verás lo mismo que si te asomas por un agujero de una caja de cartón). Si los enemigos no te ven moverte, se pensarán que eres una mera caja de cartón y pasarán de largo.

ACONTECIMIENTOS ESPECIALES





LA TORTURA

Botón ○: Púlsalo repetidamente para recobrar vida.
Botón Select (Selección): Someterte a la tortura.

Hasta que el Tiempo se acabe, seguirás recibiendo corrientes eléctricas, que harán que el indicador de tu vida vaya disminuyendo. Pulsa el botón O para recuperar vida. Cuando el indicador de tu vida llegue a cero, se acabará el juego. Sin embargo, si te "Rindes" puedes evitar que el juego se termine.

* En esta parte del juego no podrás hacer uso de la opción "Continue". Cuando el juego se acabe, se acaba de verdad, ¡así que ten cuidado!

DESCENDIENDO

Botón ✕: Saltar desde un muro.
Cuando estés en el aire, pulsa el botón de dirección hacia abajo para ir descendiendo. Pulsa el botón de dirección hacia la derecha o izquierda cuando estés saltando para decidir la dirección de tu salto

Botón ○: Cuando este botón esté pulsado, los pies de Snake permanecerán en la pared. Pulsa el botón de dirección cuando tus pies estén contra la pared para moverte lentamente en esa dirección.

Cuando estés descendiendo te pueden dar un tiro por la espalda o puedes resultar herido por el vapor que desprende de la pared. Intenta evitar ser herido cuando estés descendiendo.

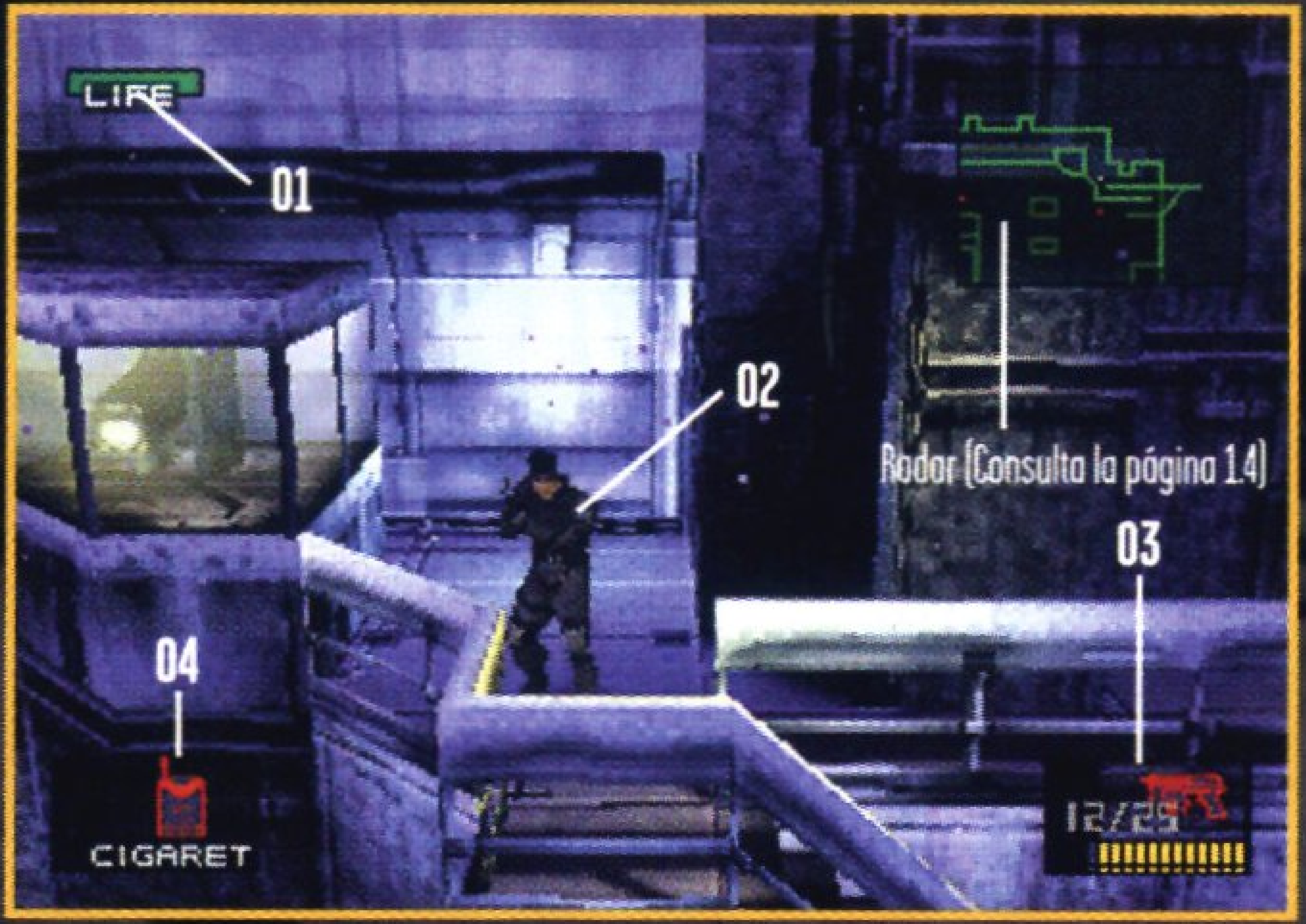
01 INDICADOR DE VIDA

No siempre aparece en la pantalla el indicador de vida de Solid Snake. Aparece sólo cuando Snake resulta herido. Cuando el indicador de la vida llegue a cero, se terminará el juego

* Cuando el Jefe de un enemigo es destruido, tu vida aumenta al igual que el nivel de dificultad que hayas elegido al principio de la partida.

02 SOLID SNAKE

El personaje que el jugador está controlando.



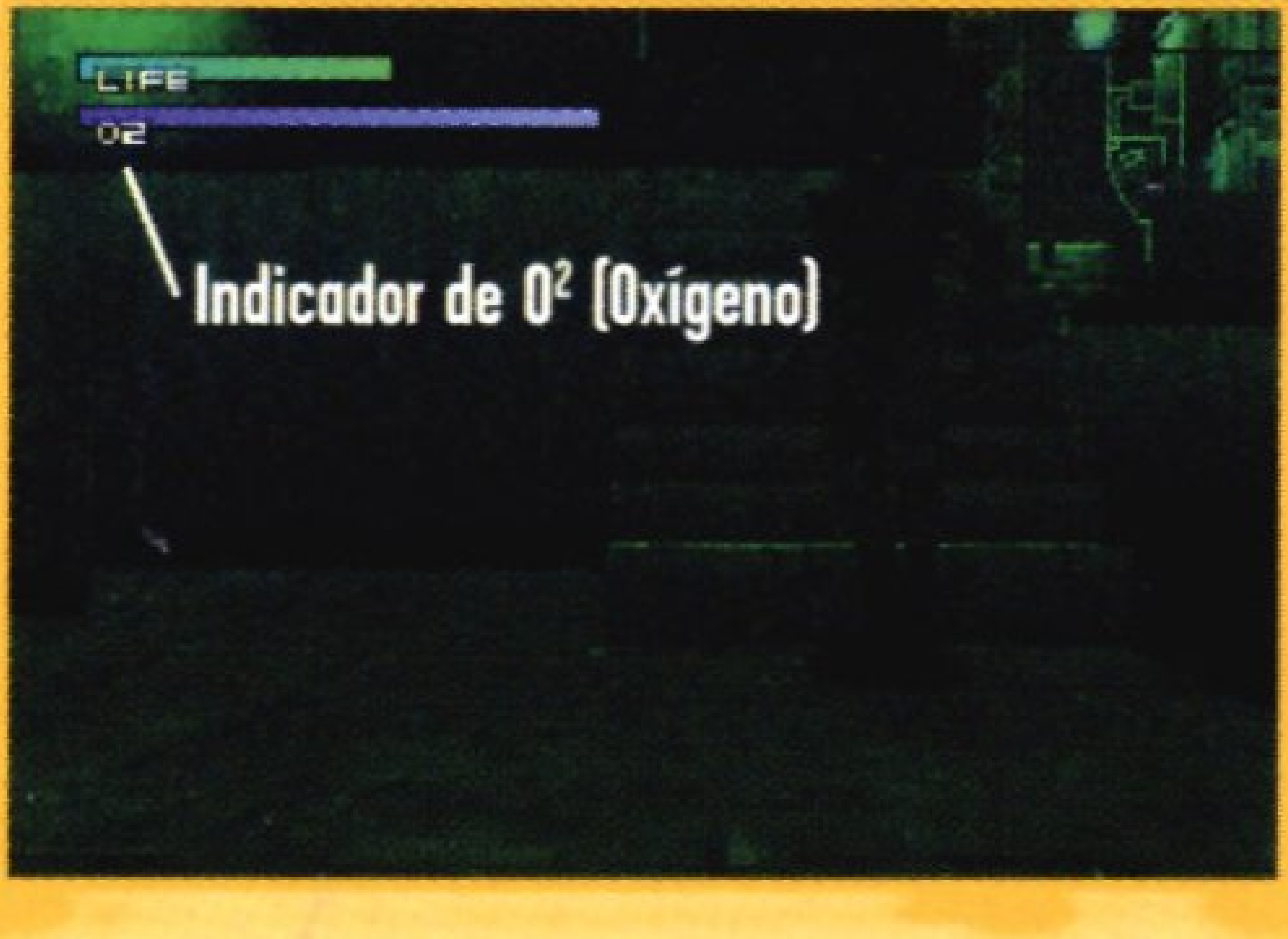
OBJETOS

03 ARMAS

Muestra el arma que tienes en tu posesión en ese momento. Cuando no tienes ningún arma en tu posesión, no aparece nada.

04 OBJETO

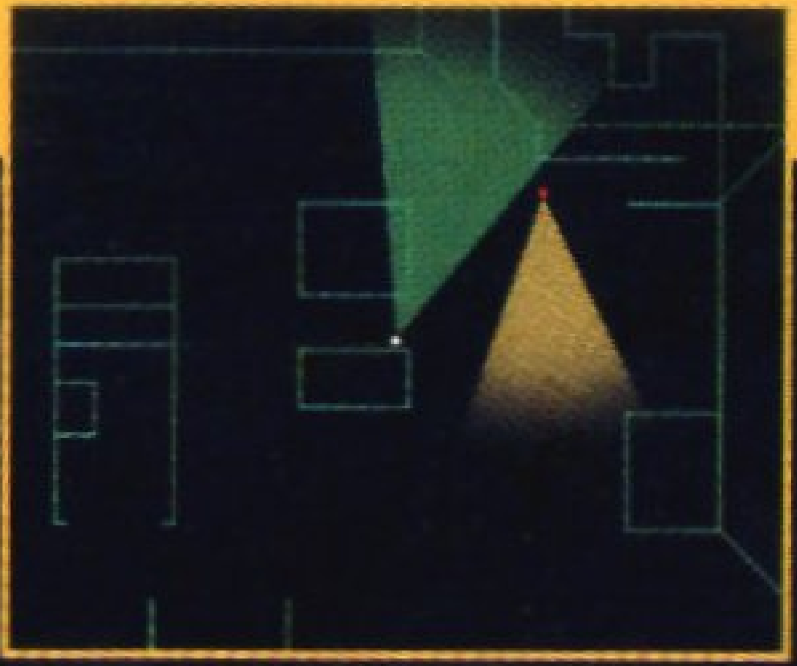
Muestra el objeto que tienes en tu posesión en ese momento. Cuando no tienes ningún objeto en tu posesión, no aparece nada.

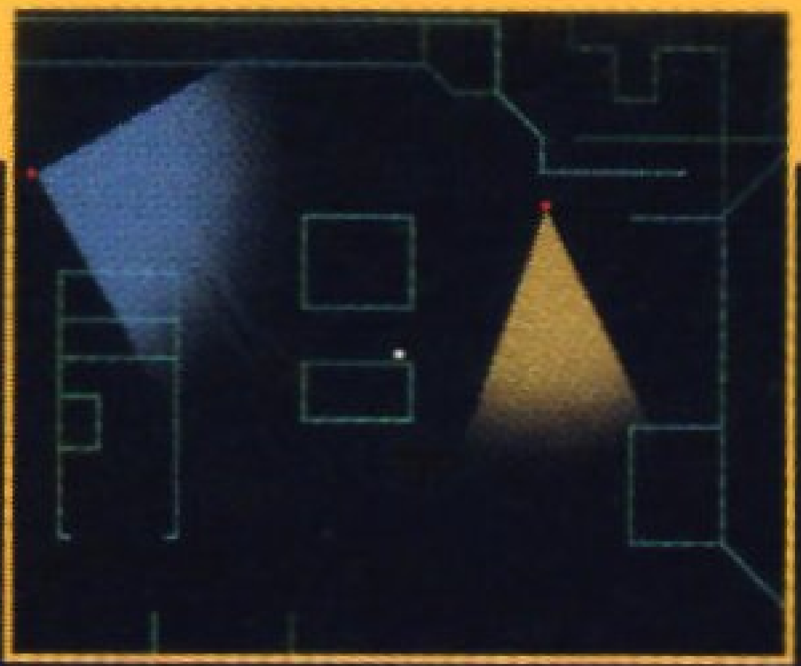


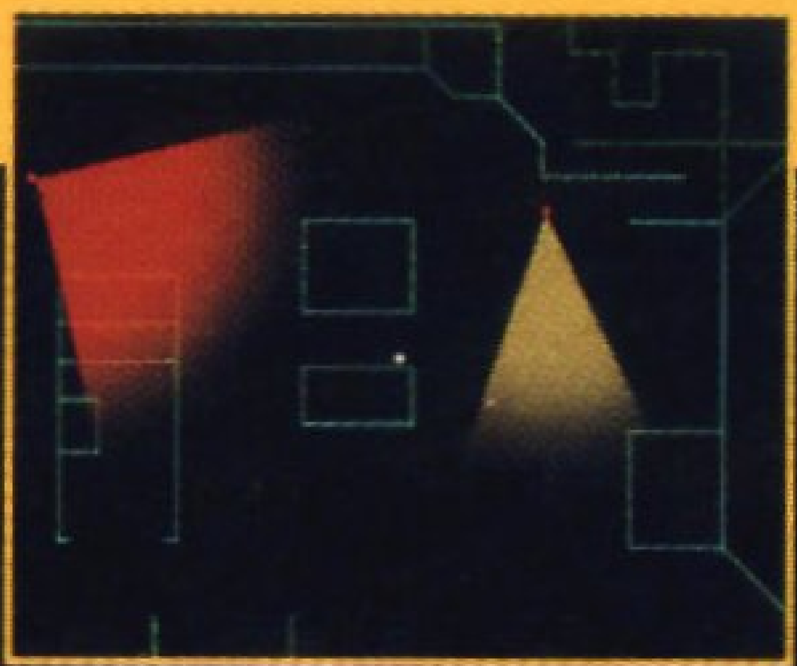
INDICADOR DE O^2 (OXÍGENO)

Este indicador muestra el oxígeno que le queda al jugador en las zonas que están llenas de agua o de gas, por lo tanto necesitas oxígeno para poder respirar. Cuando este indicador llega a cero, el indicador de la vida comenzará a disminuir. Si te pones una máscara en la zonas en las que haya gas, el indicador del oxígeno irá disminuyendo, pero más lentamente.

RADAR





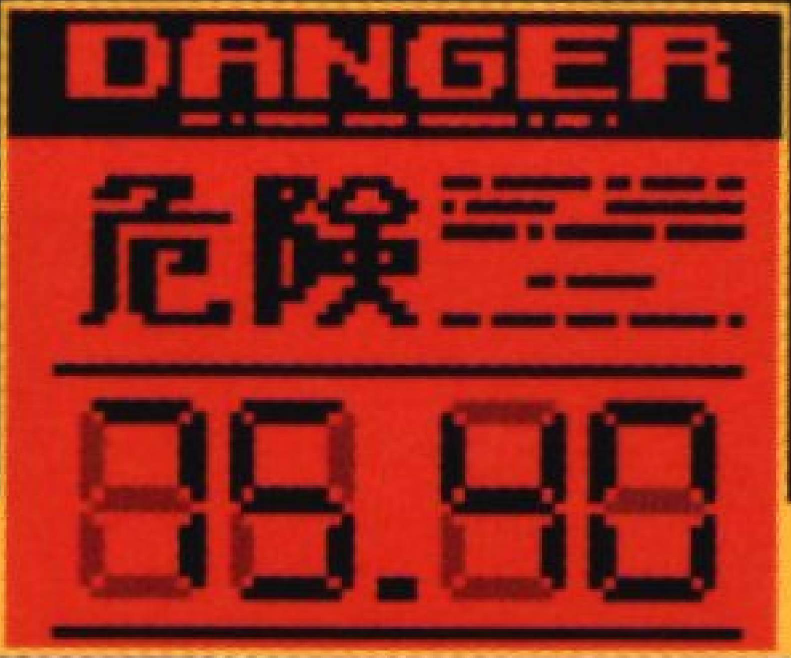


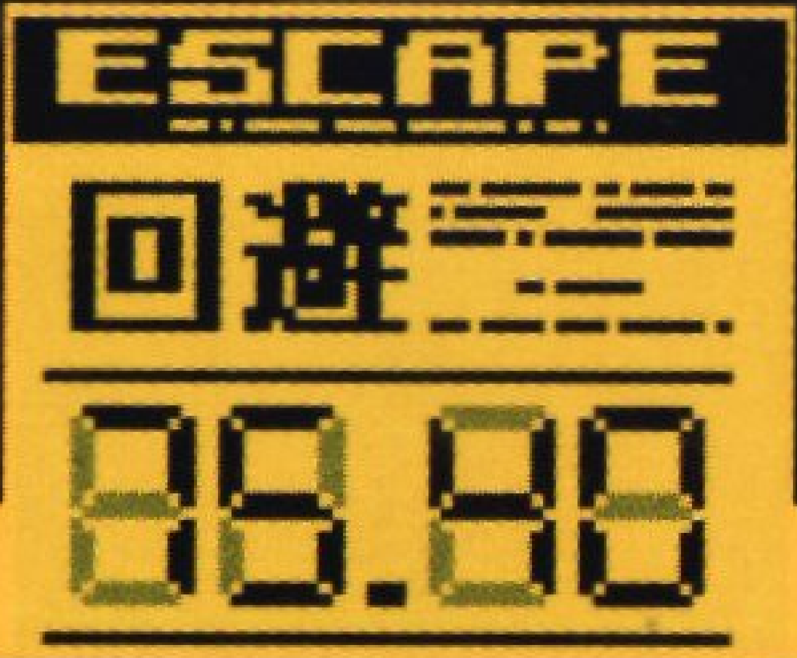
EN LA MODALIDAD DE INFILTRACIÓN • **Punto en el centro** Solid Snake • **Cono Verde** El campo de visión de Solid Snake en la modalidad de primera persona • **Puntos rojos** Soldados enemigos • **Cono azul** El campo de visión normal de los soldados enemigos • **Cono Rojo** El campo de visión de los soldados enemigos en la modalidad de Ruido o en la Modalidad de huellas • **Cono Amarillo** El campo de visión de la cámara de vigilancia.. **El radar no puede ser utilizado en zonas en las que haya mucha resonancia (en lugares muy estrechos).**

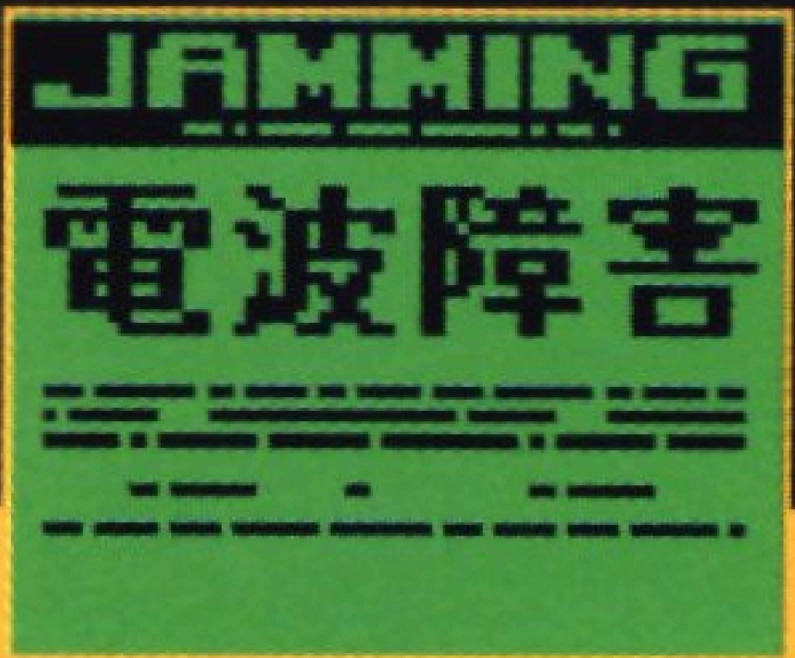
EN LA MODALIDAD DE ALERTA Cuando un enemigo te descubra, el juego entrará en la modalidad de Alerta y entonces no podrás usar el radar. Cuando el enemigo te pierda de vista, empezará una cuenta atrás y cuando ésta llegue a cero, volverás a jugar en la modalidad de Evasión.

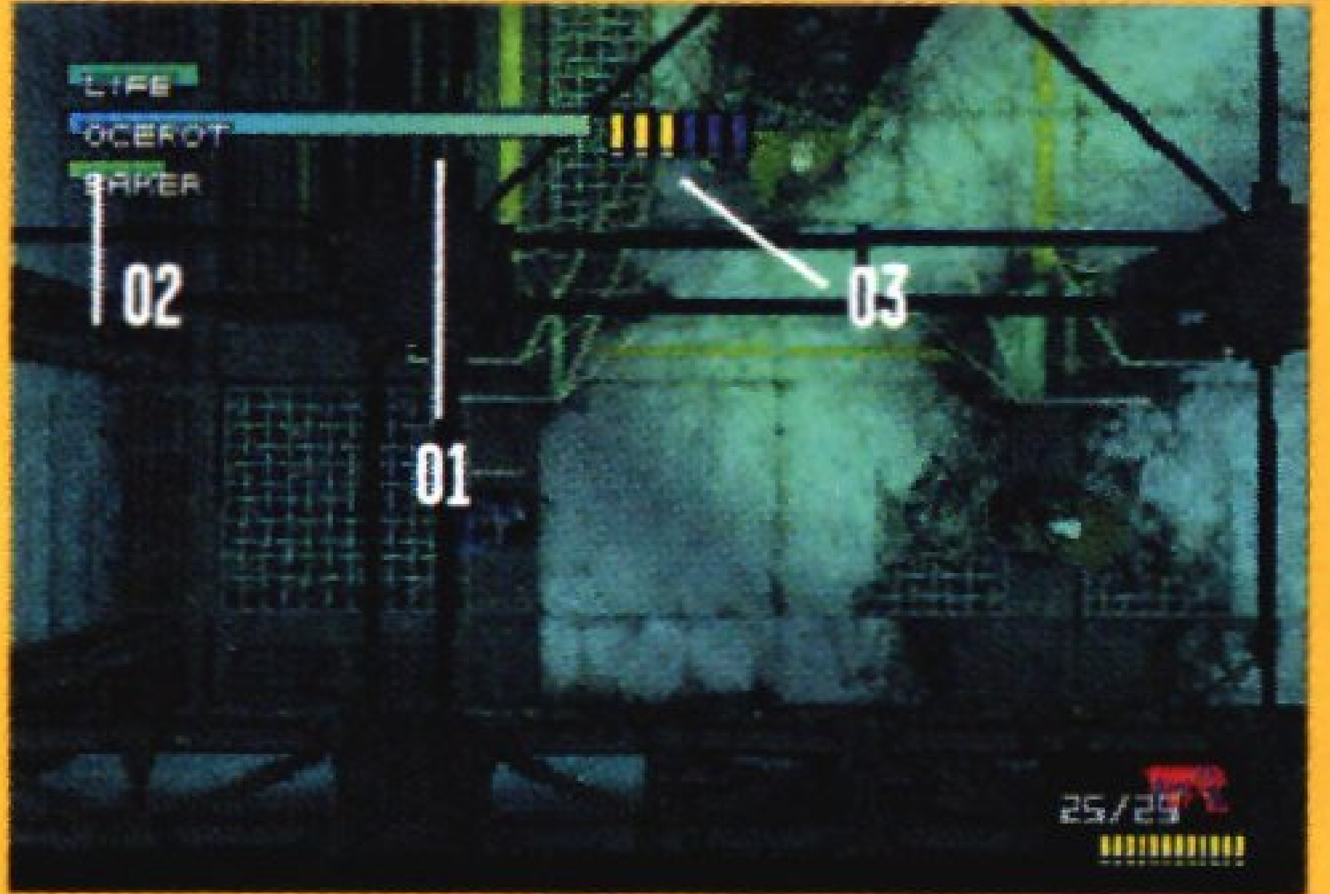
LA MODALIDAD DE EVASIÓN En esta modalidad, los soldados enemigos están buscando a Snake. Si te descubren de nuevo, el juego vuelve a pasar a la modalidad de Alerta. Si la cuenta atrás llega a cero, el juego vuelve a la modalidad de Infiltración. En la modalidad de Evasión no se puede utilizar el radar.

INTERFERECIAS ELECTRÓNICAS En este caso, el radar deja de funcionar debido a las interferencias electrónicas. Durante este tiempo tampoco funcionarán debidamente los objetos/armas con componentes electrónicos; como por ejemplo la cámara de vigilancia y los misiles dirigidos.









01 EL INDICADOR DE LA VIDA DEL JEFE ENEMIGO

Muestra la vida que le queda el Jefe enemigo.

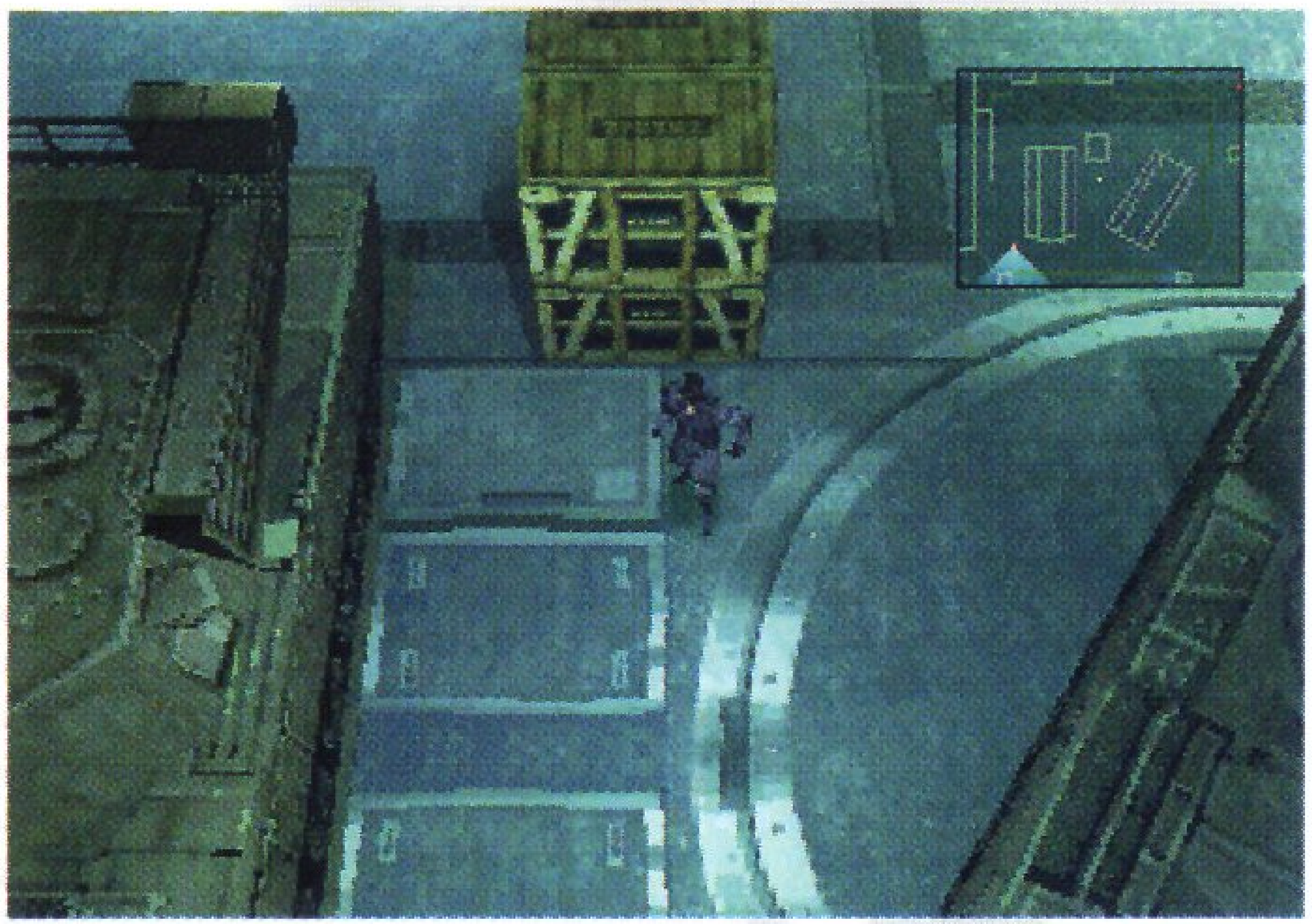
02 EL INDICADOR DE LA VIDA DEL REHÉN

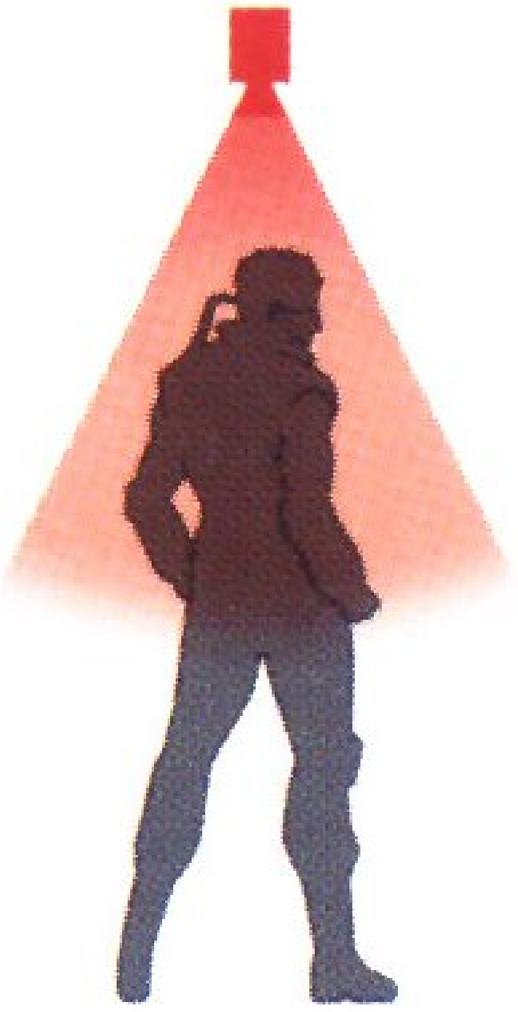
Aparece en la pantalla cuando haya un rehén. Si el indicador llega a cero, el juego se termina.

03 EL INDICADOR DE LAS BALAS

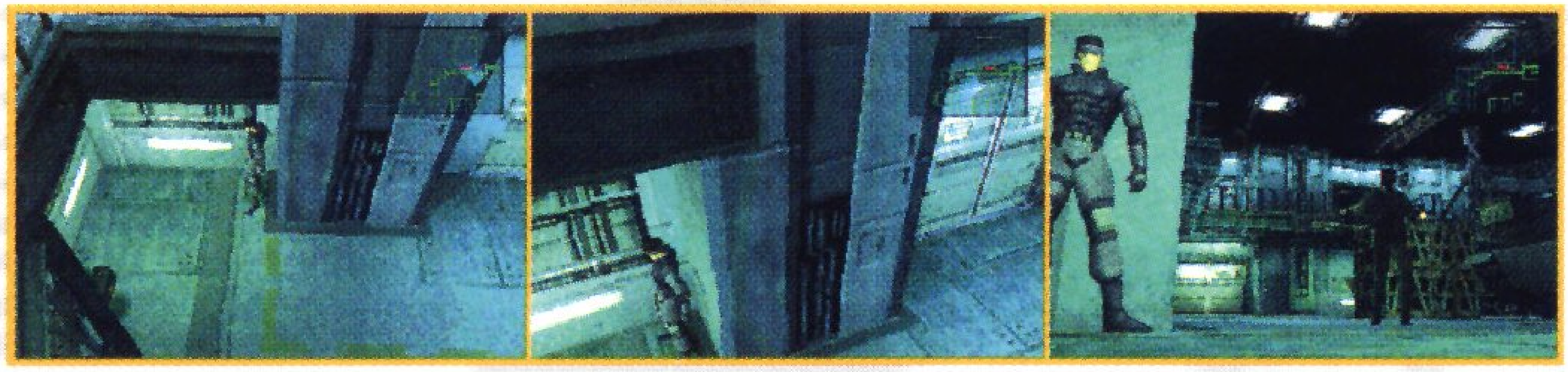
(Solamente cuando juegues contra Revolver Ocelot) Muestra el número de balas que le quedan a Revolver Ocelot. Cuando el indicador llegue a cero, Revolver Ocelot se parará y volverá a cargar su arma.

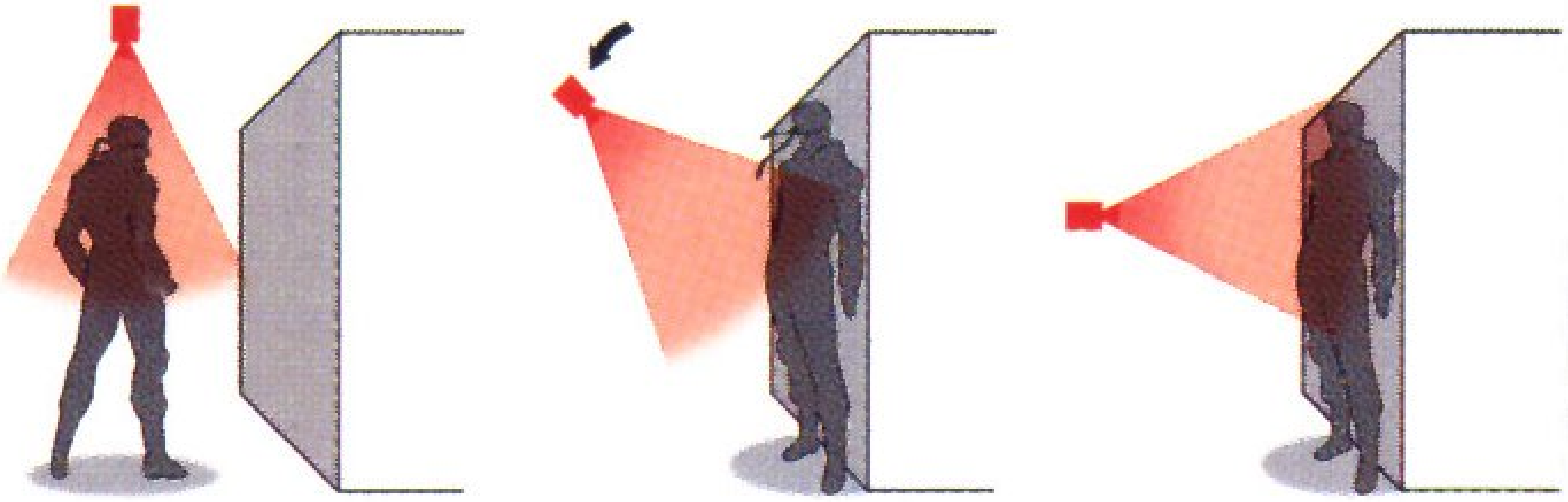
En **MetalGear Solid** hay una gran variedad de modalidades de la cámara, y por lo tanto podrás ver el juego desde diferentes puntos de vista. Esto aporta mayor realismo e intriga al juego.





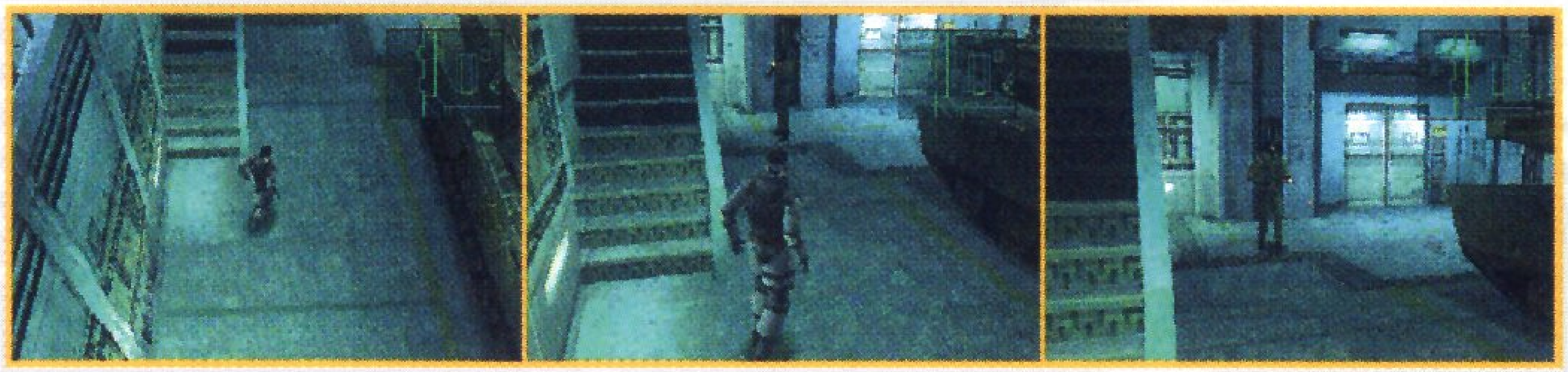
Utiliza la **modalidad de vista desde la Esquina** para ver todo lo que te rodea mientras tú permaneces escondido ...

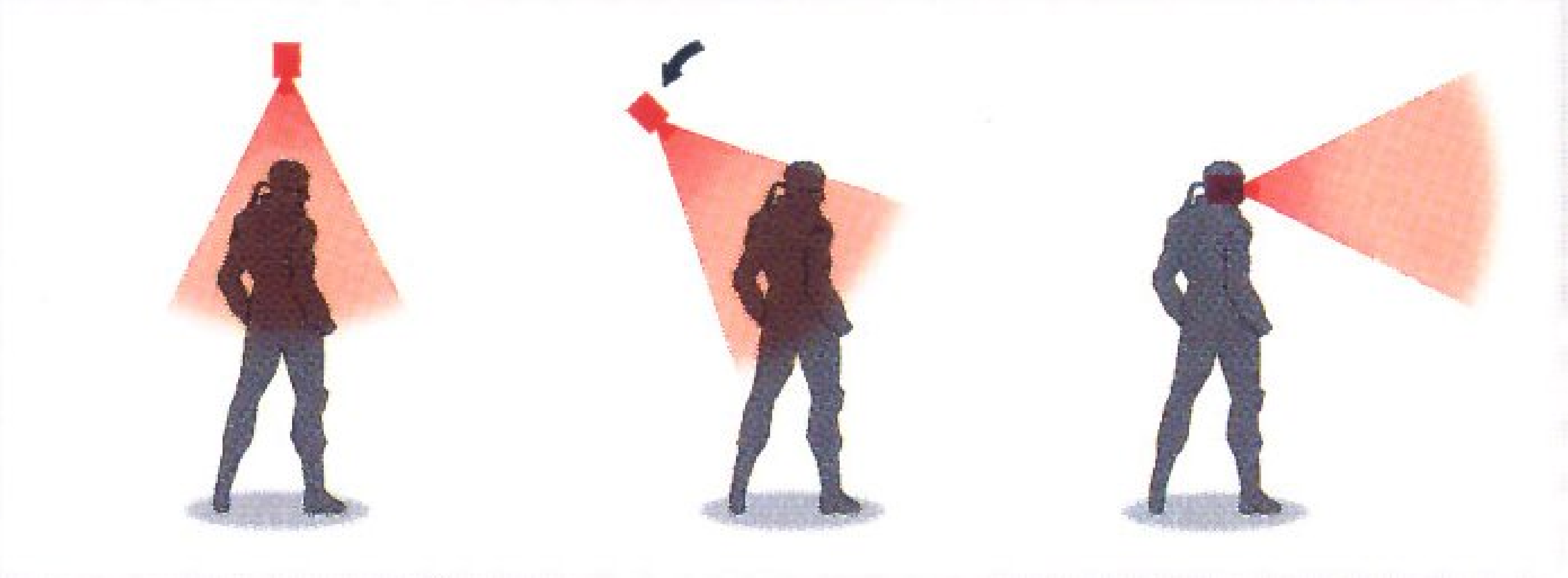




Apóyate en ciertas paredes u objetos pulsando y manteniendo pulsado el botón de dirección y la cámara se moverá proporcionándote una vista estratégica del lugar en el que te encuentras.

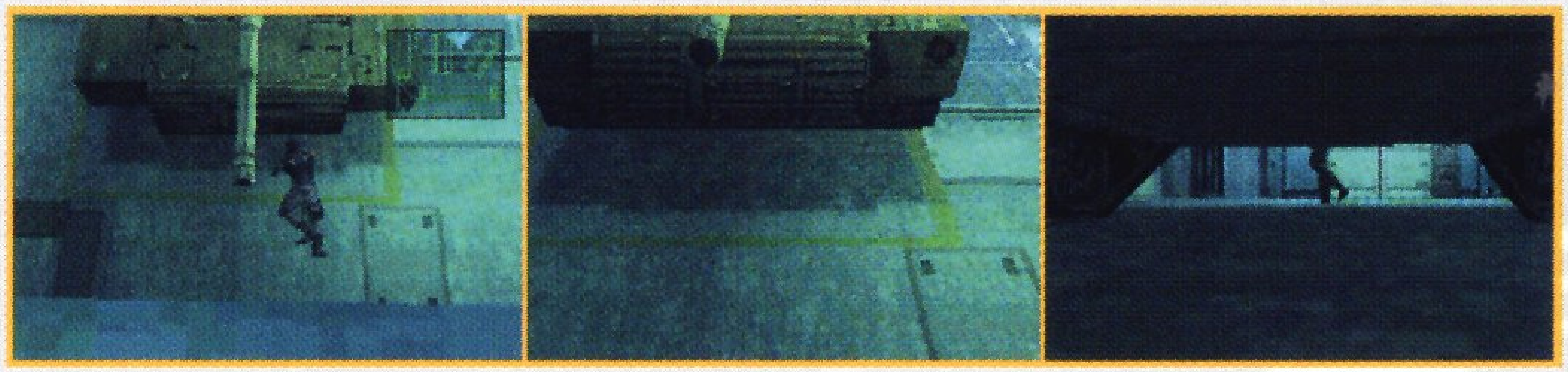
Utiliza **la modalidad de la cámara de Primera Persona** para ver más de cerca el lugar en el que te encuentras ...

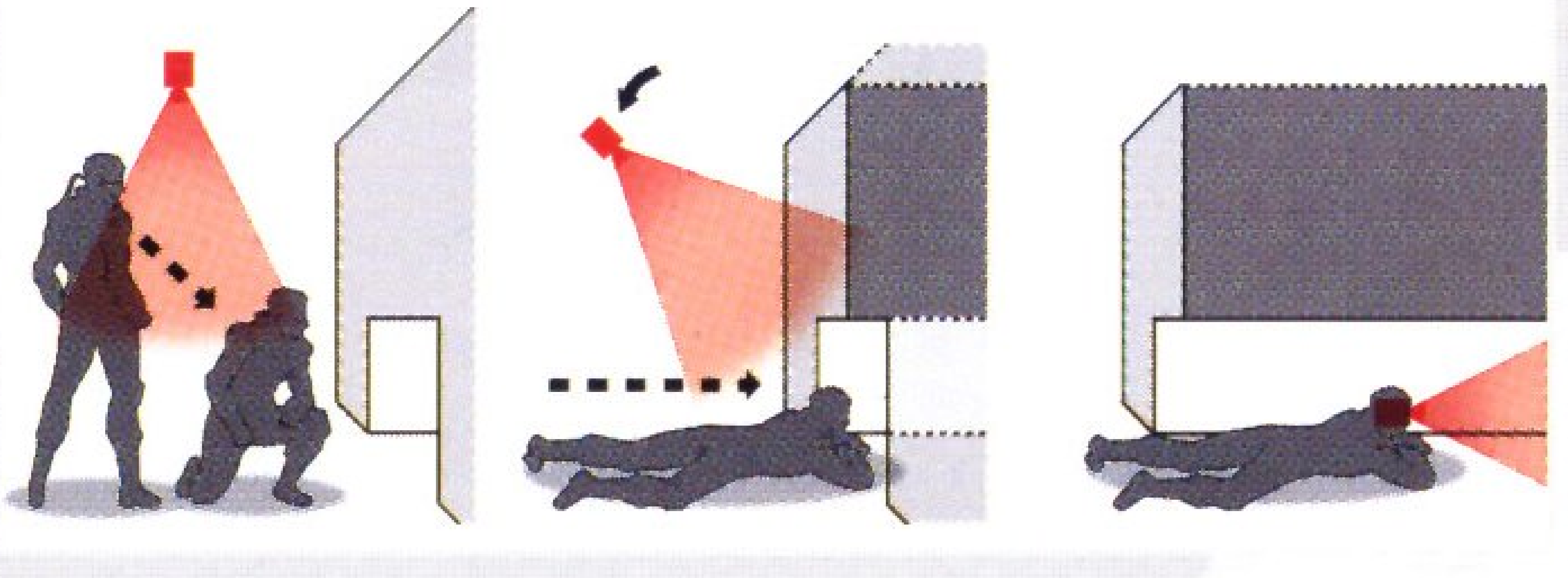




Cuando pulses el botón de Primera Persona, el punto de vista de la cámara pasará a ser el del jugador. Si pulsas el botón de dirección y mantienes pulsado el botón de primera persona, podrás cambiar la dirección en la que Snake está mirando. Al hacerlo, podrás ver todo el campo de visión de Snake representado por un cono verde en tu radar. (Consulta en la página 3.4 "Técnicas Avanzadas").

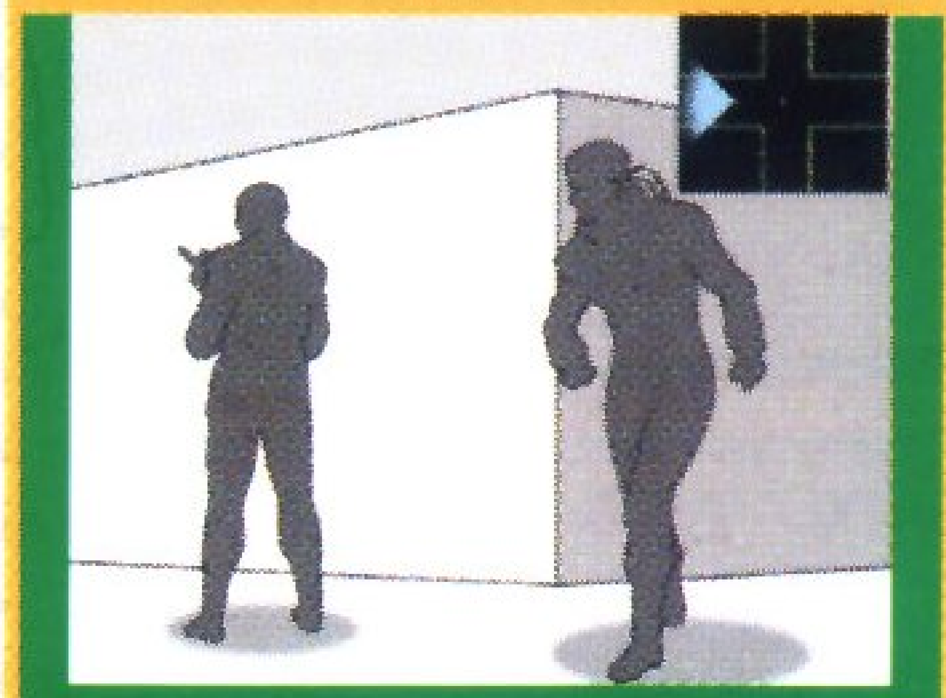
La modalidad de Invasión se activará cuando estés arrastrado en el suelo en zonas muy estrechas ...





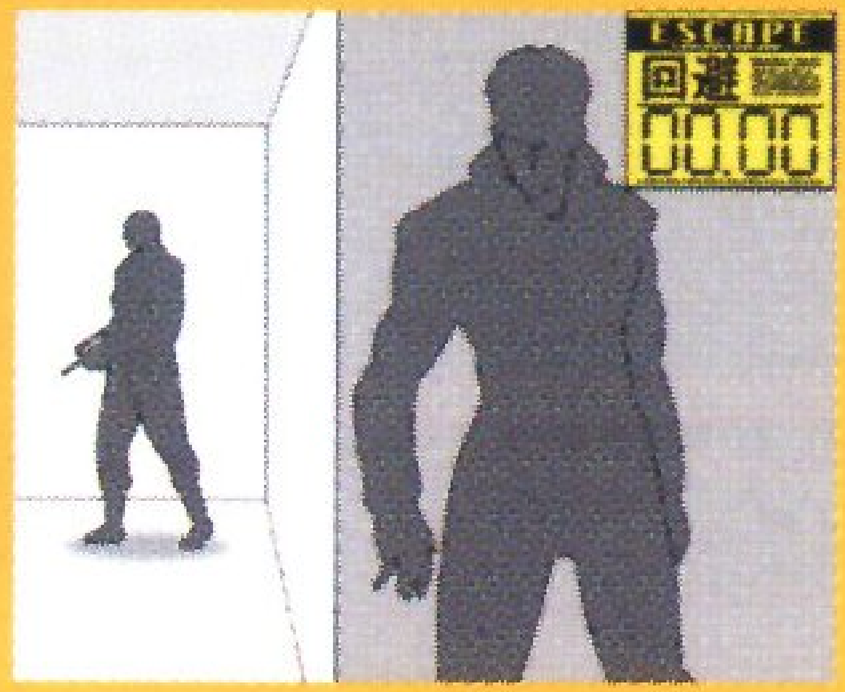
Cuando estés arrastrado por el suelo en zonas en las que no haya mucho espacio o zonas muy estrechas, la modalidad de la cámara pasará ser la de primera persona. Puedes avanzar pulsando el botón de dirección hacia arriba o retroceder pulsando el botón de dirección hacia abajo. También puedes moverte hacia la izquierda o derecha pulsando el botón de dirección hacia la izquierda/derecha. Si así lo deseas, puedes pasar a la modalidad de la cámara de Primera Persona cuando estés en la modalidad de Invasión.

MODALIDAD DE INFILTRACIÓN



La modalidad de Infiltración es el tipo de modalidad estándar cuando los soldados enemigos o las cámaras de vigilancia no hayan descubierto el paradero de Snake. En la modalidad de Infiltración, los soldados enemigos patrullan generalmente ciertas rutas.

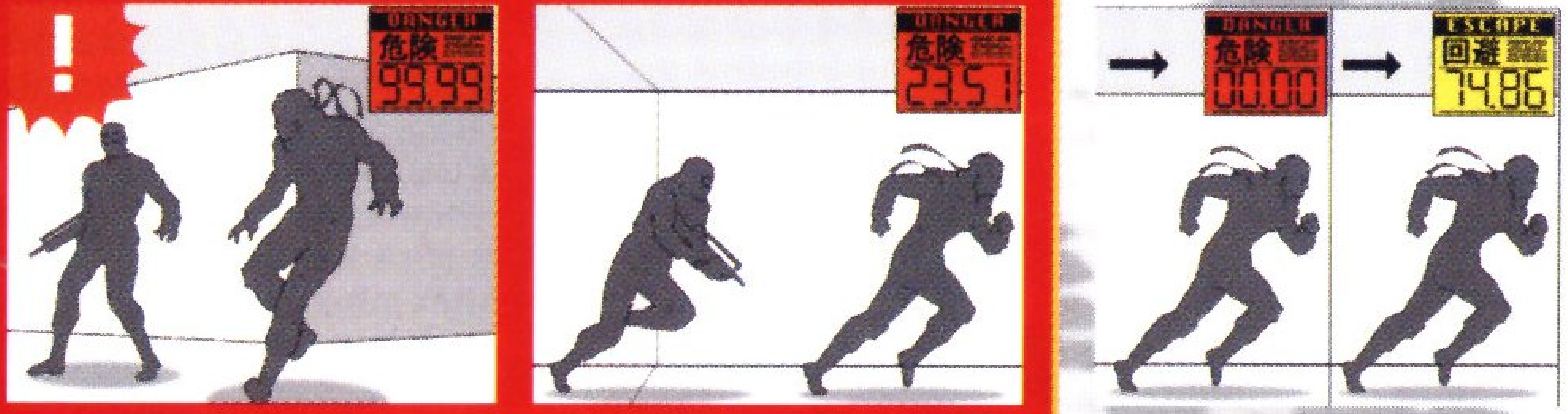
LA MODALIDAD DE EVASIÓN


ESCAPE
回避
00.00

En la modalidad de Evasión, los soldados enemigos ya no patrullan una ruta, sino que se dedican a buscar a Snake.

LA MODALIDAD DE ALERTA

Cuando un soldado enemigo o una cámara de vigilancia haya descubierto a Snake, el juego pasará a la modalidad de Alerta.


!
DANGER
危険
99.99
DANGER
危険
23.51
→
DANGER
危険
00.00
→
ESCAPE
回避
74.86

LOS MOVIMIENTOS DE LOS SOLDADOS ENEMIGOS EN LA MODALIDAD DE INFILTRACIÓN

LOS SOLDADOS DORMIDOS

Algunas veces, los soldados encargados de patrullar el tubo de ventilación del primer piso se quedan dormidos. Como están situados enfrente de la cámara de vigilancia, no puedes acercate mucho a ellos. No te acerques demasiado y haz ruido para despertar al soldado o soldados y para atraerlos hacia el lugar en el que te encuentras.

O si lo prefieres, pasa detrás de él, agárrale por el cuello arrastrándole hasta un lugar oscuro donde podrás acabar con él. Consulta en la página 3.3 "Técnicas Avanzadas".

Si te descubren, los soldados no volverán a quedarse dormidos.

LA MODALIDAD DEL RUIDO

Si los soldados enemigos escuchan algún ruido en la modalidad de Infiltración, dejarán de patrullar su ruta y se dirigirán al lugar del que procede el ruido. Esta modalidad se conoce por el nombre de "Modalidad del Ruido" y el campo de visión de los soldados enemigos aparece en el radar como un cono de color rojo.

Si los soldados enemigos rastrean la zona de donde procede el ruido y no encuentran nada extraño, volverán a las zonas que estaban patrullando. Además, se puede hacer un ruido intencionadamente para hacer que los soldados enemigos vayan a un sitio en particular

Cuando mates a un soldado enemigo en esta modalidad, puede que éste deje caer un objeto. Consulta en la página 3.3, "Técnicas Avanzadas".

LOS MOVIMIENTOS DE LOS SOLDADOS ENEMIGOS EN LA MODALIDAD DE ALERTA

En la modalidad de Alerta, los soldados enemigos pedirán refuerzos y atacarán a Snake. Si los soldados pierden de vista a Snake, el juego pasará a la modalidad de Evasión

En esta modalidad, los soldados enemigos ya saben que Snake se encuentra por los alrededores, así que aunque se produzca algún ruido, el juego no pasará la "modalidad de Ruido".

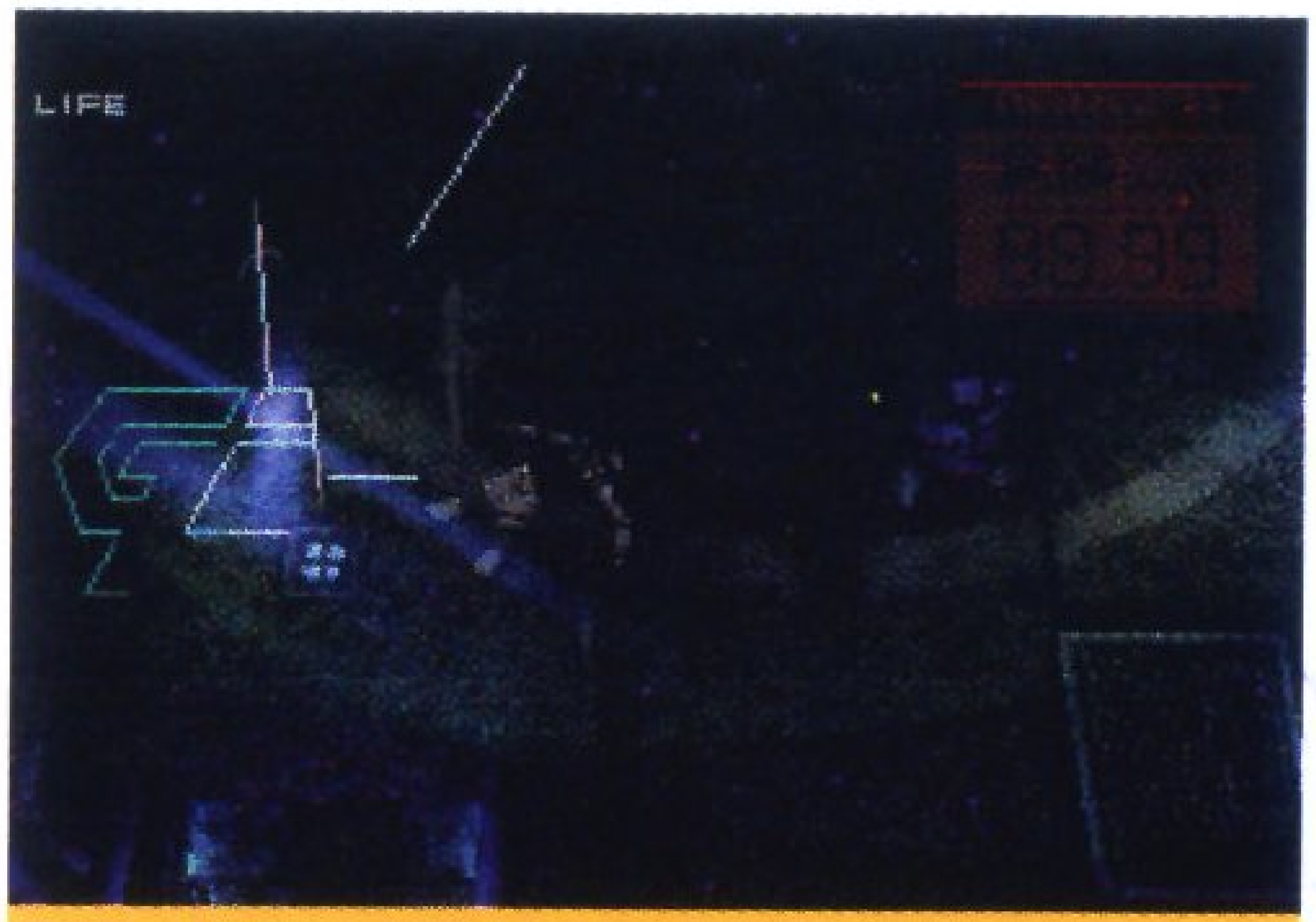
LOS MOVIMIENTOS DE LOS SOLDADOS ENEMIGOS EN LA MODALIDAD DE EVASIÓN

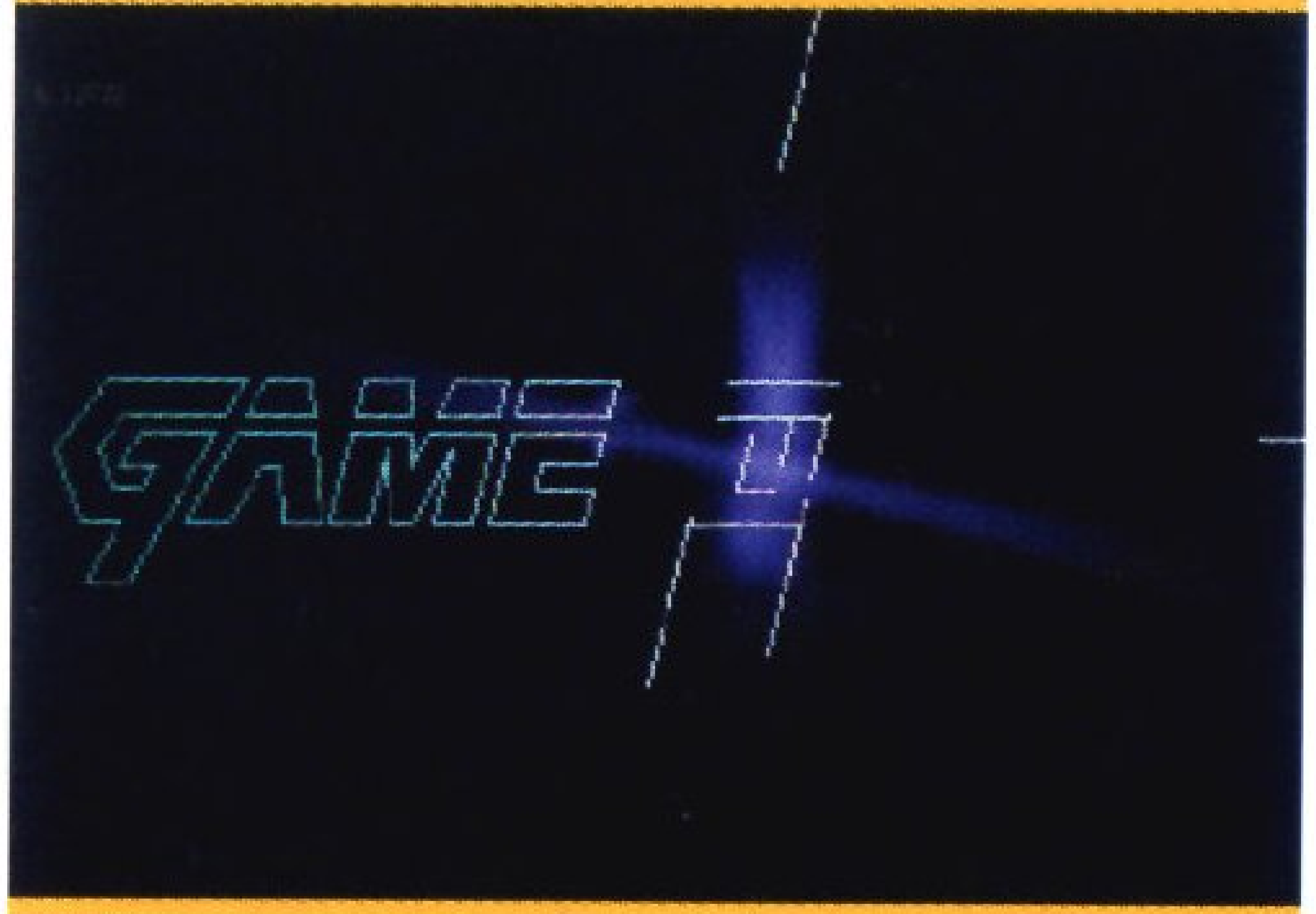
Si un soldado enemigo descubre de nuevo el paradero de Snake en la modalidad de Evasión, el juego pasará de nuevo a la modalidad de Alerta. Además, si el jugador no consigue despistar a los soldados enemigos antes de que la cuenta atrás llegue a cero, el juego pasará de nuevo a la modalidad de Infiltración y los soldados enemigos volverán rápidamente a sus zonas de patrullaje.

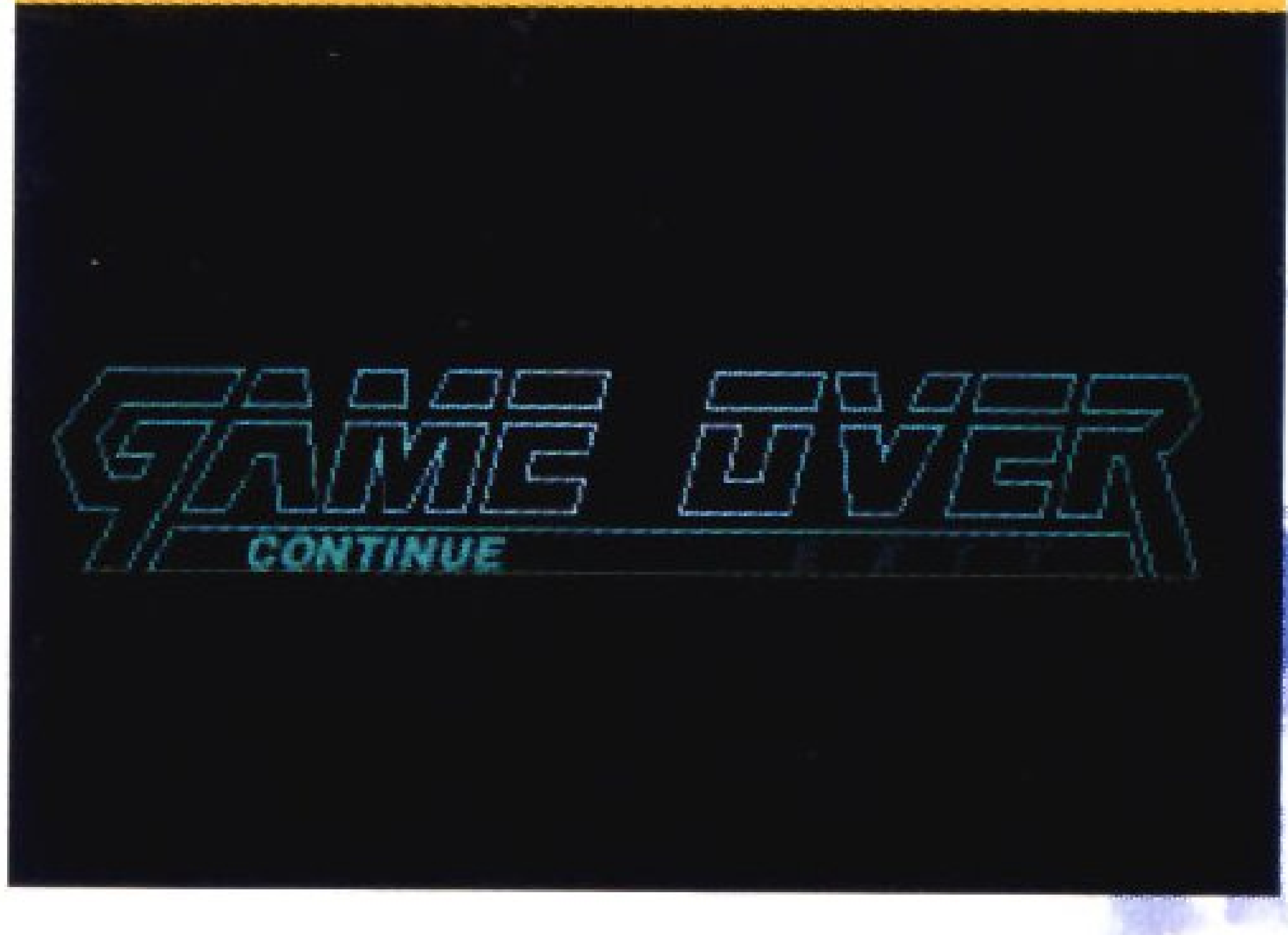
En la modalidad de Evasión, al igual que en la modalidad de Infiltración, puedes utilizar "la modalidad del Ruido" para hacer que los soldados enemigos se dirigan a un lugar determinado.

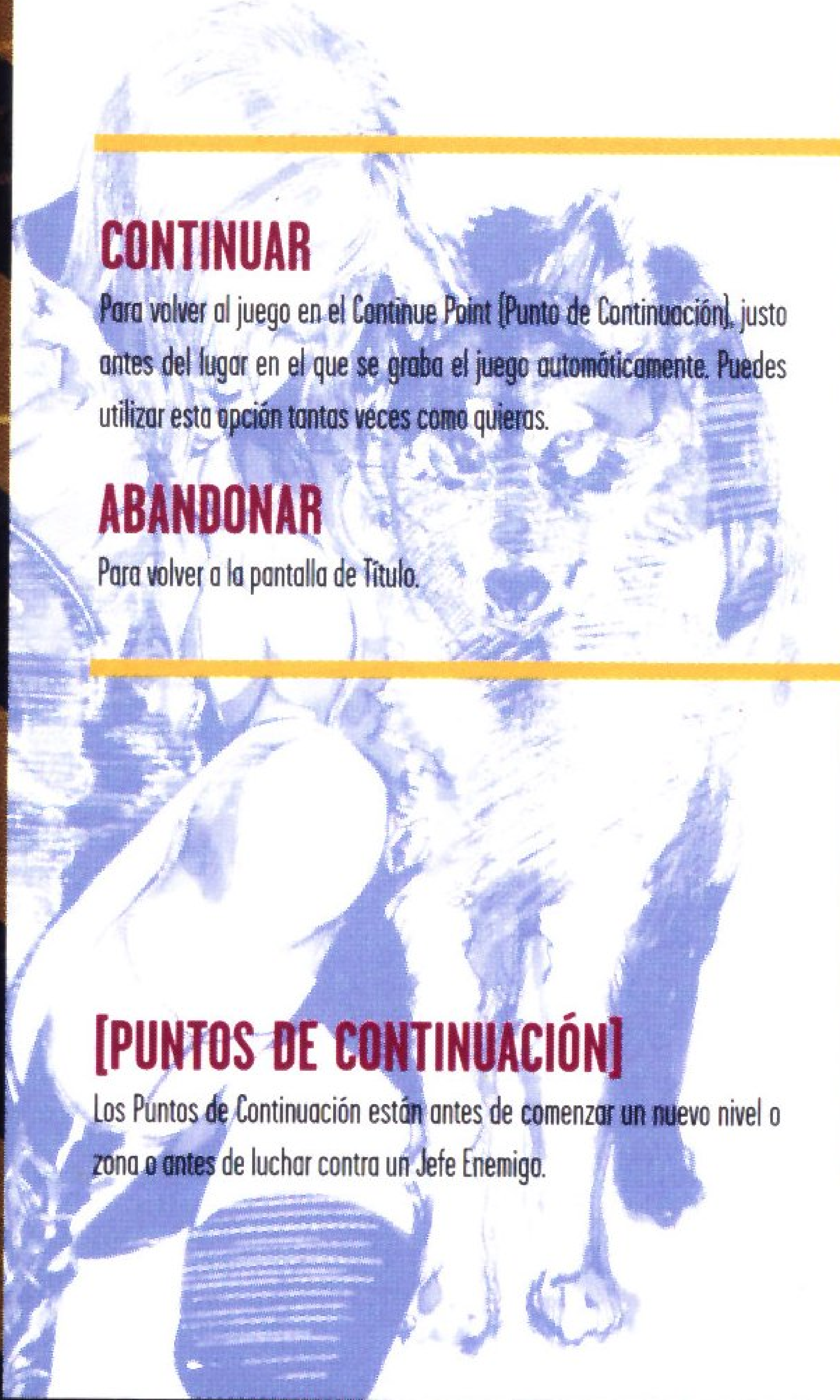
FIN DEL JUEGO

Cuando el indicador de vida del jugador o del rehén llegue a cero, se terminará el juego. En algunos niveles, la causa de que el juego se termine pueden también ser la destrucción de algunas tropas. Tras la pantalla de "GAME OVER" (fin del juego), aparecerá automáticamente en unos segundos la pantalla de Continue (Continuar).









CONTINUAR

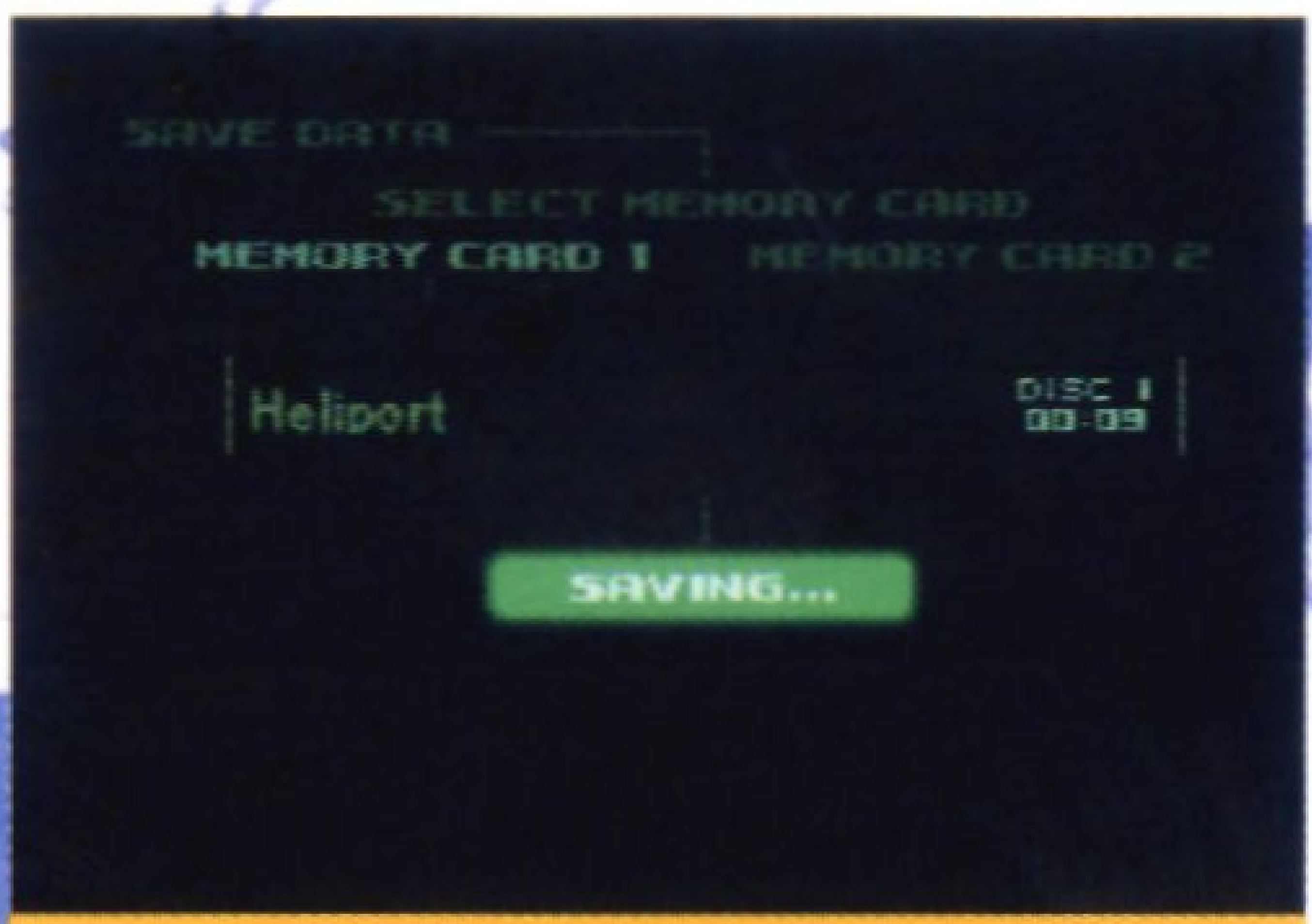
Para volver al juego en el Continue Point (Punto de Continuación), justo antes del lugar en el que se graba el juego automáticamente. Puedes utilizar esta opción tantas veces como quieras.

ABANDONAR

Para volver a la pantalla de Título.

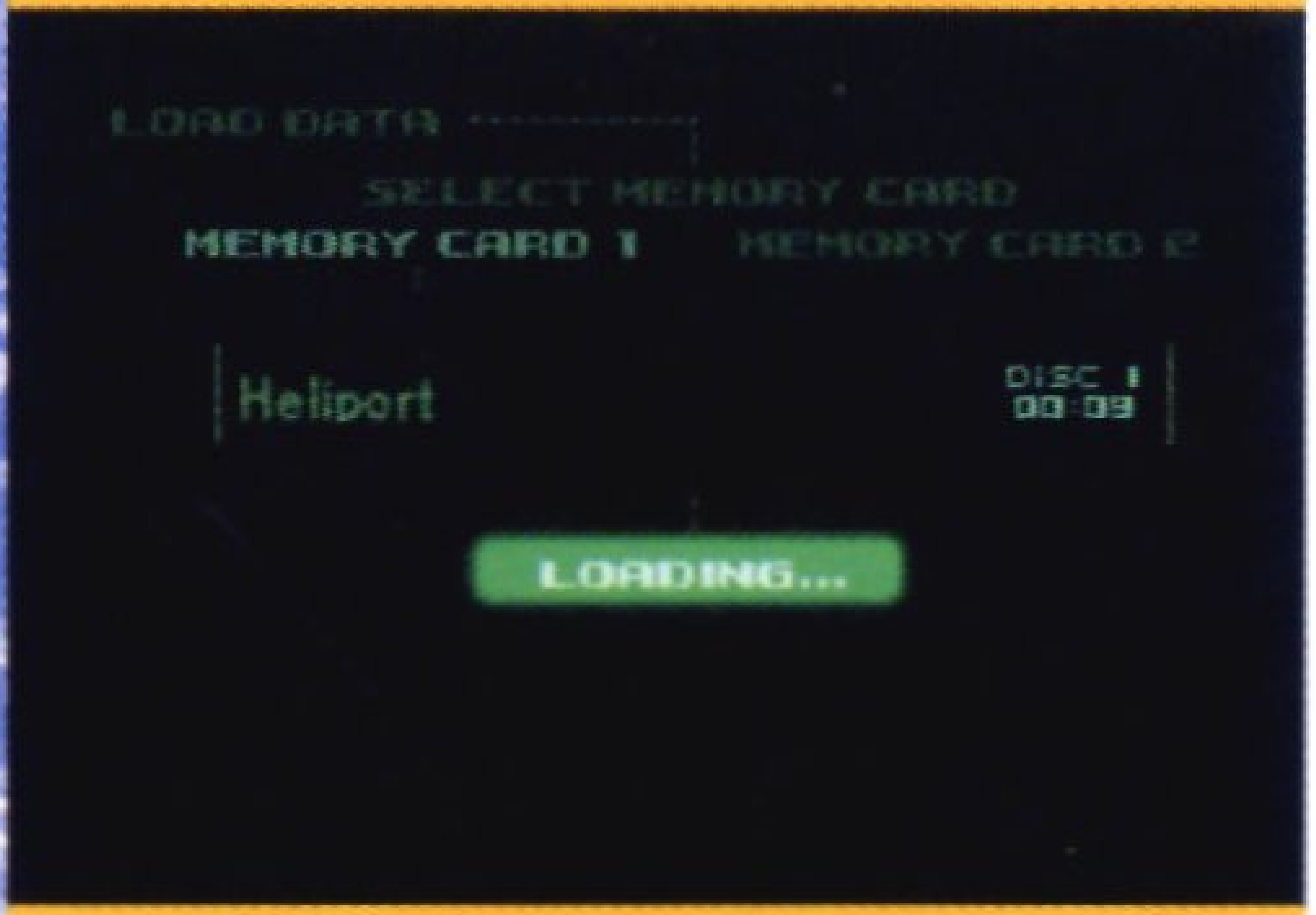
[PUNTOS DE CONTINUACIÓN]

Los Puntos de Continuación están antes de comenzar un nuevo nivel o zona o antes de luchar contra un Jefe Enemigo.


SAVE DATA
SELECT MEMORY CARD
MEMORY CARD 1
MEMORY CARD 2
Heliport
DISC 1
00:09
SAVING...

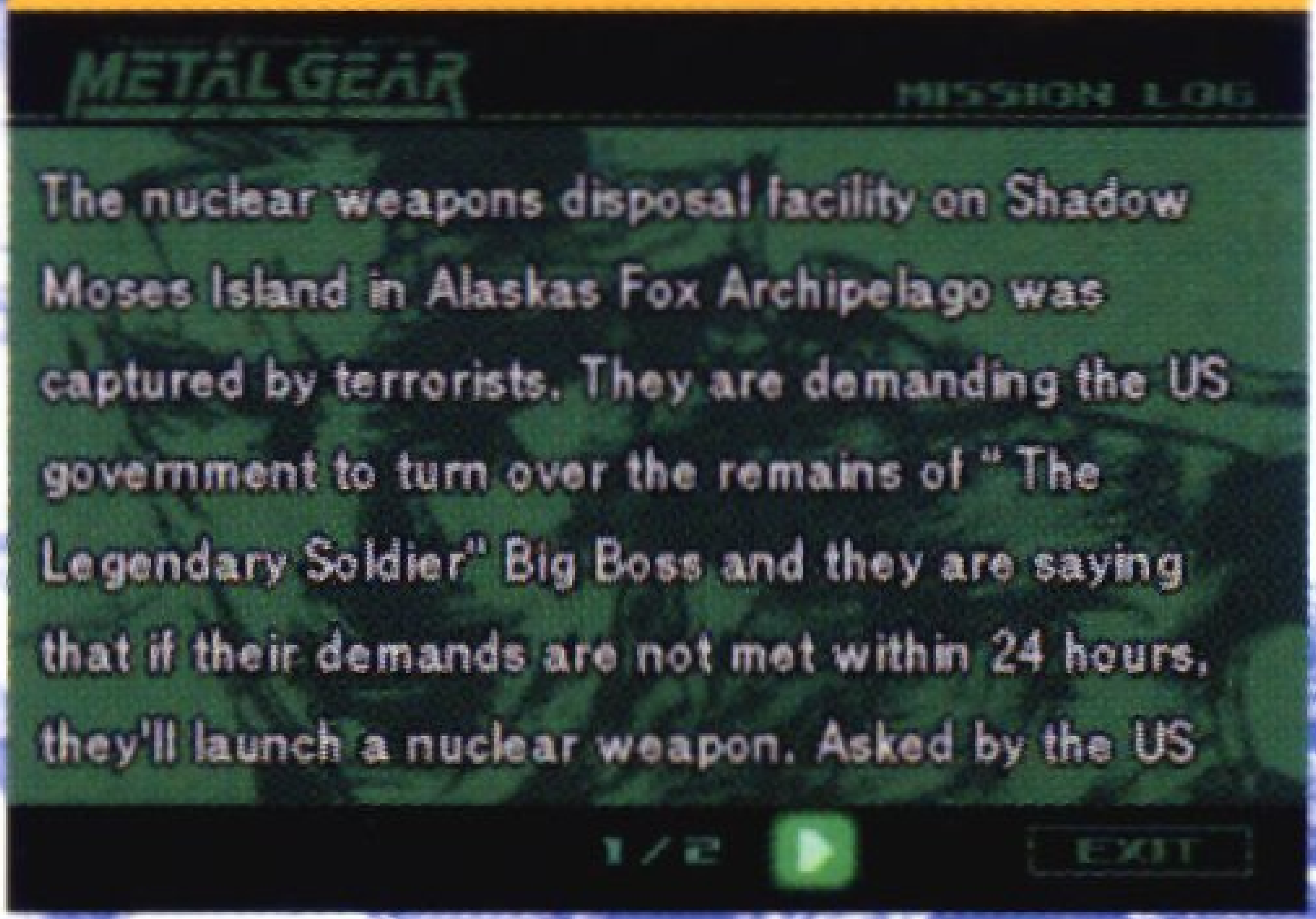
GRABANDO

Cuando grabes una partida de "MetalGear Solid" el juego será grabado justo hasta el último Punto de Continuación.
Puedes grabar el juego contactando con Mei Ling.
[Consulta en la página 2.2"Codec y Grabando"]


LOAD DATA
SELECT MEMORY CARD
MEMORY CARD 1
MEMORY CARD 2
Heliport
DISC 1
00:09
LOADING...

CARGANDO UN JUEGO

CARGANDO - Selecciona"LOAD GAME" (Cargar un juego) en la pantalla de título y aparecerá la Pantalla de Selección de Información. Cuando la información haya sido cargada, el juego comenzará desde el último Punto de Continuación.


METAL GEAR
MISSION LOG
1/2
EXIT

The nuclear weapons disposal facility on Shadow Moses Island in Alaskas Fox Archipelago was captured by terrorists. They are demanding the US government to turn over the remains of " The Legendary Soldier" Big Boss and they are saying that if their demands are not met within 24 hours, they'll launch a nuclear weapon. Asked by the US

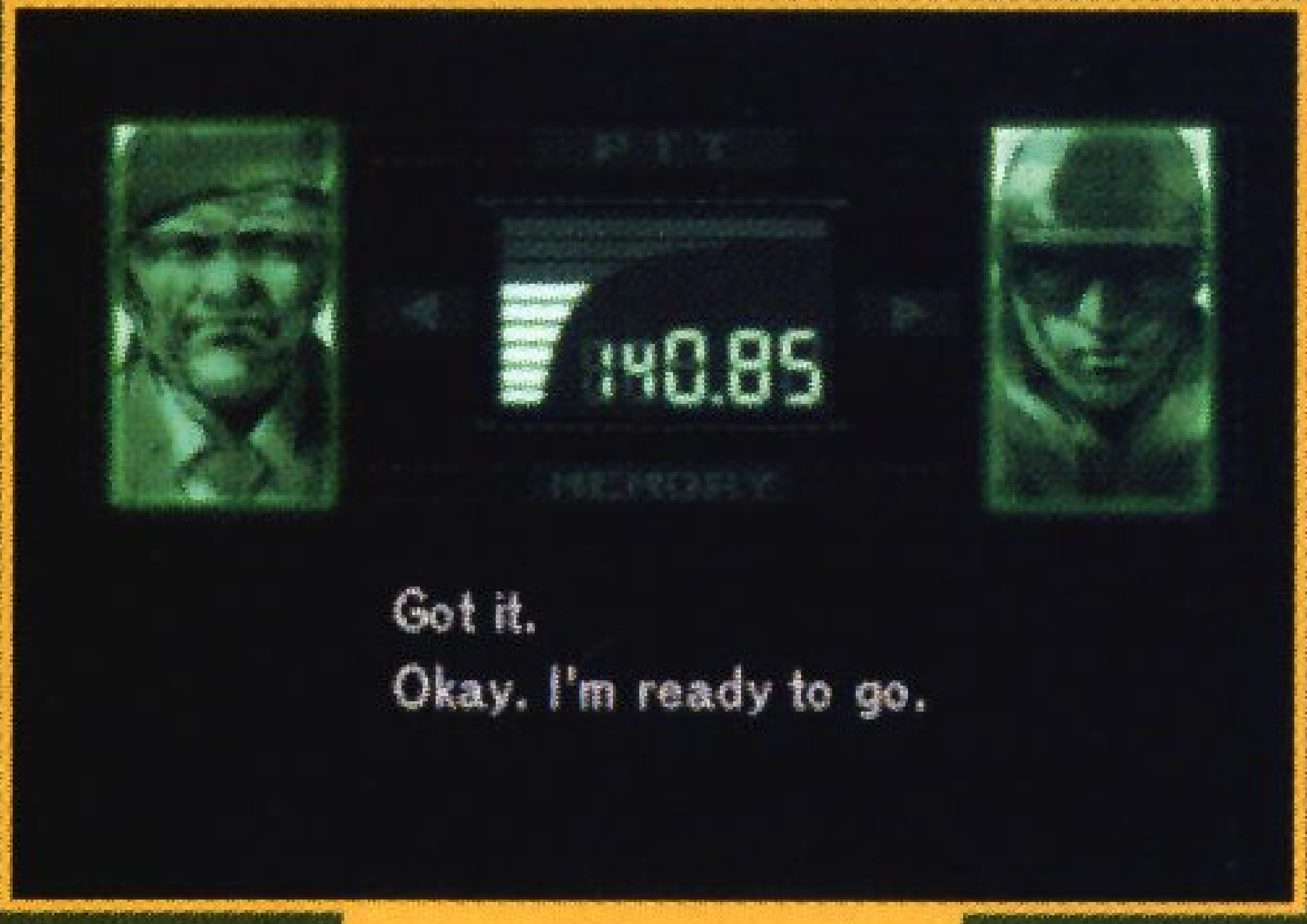
[LIBRO DE LA MISIÓN]

Esta opción le proporciona al jugador un breve sumario sobre el objetivo y las acciones hasta ese momento. Cuando carges un juego, puedes seleccionar si quieres o no ver el libro de la misión.

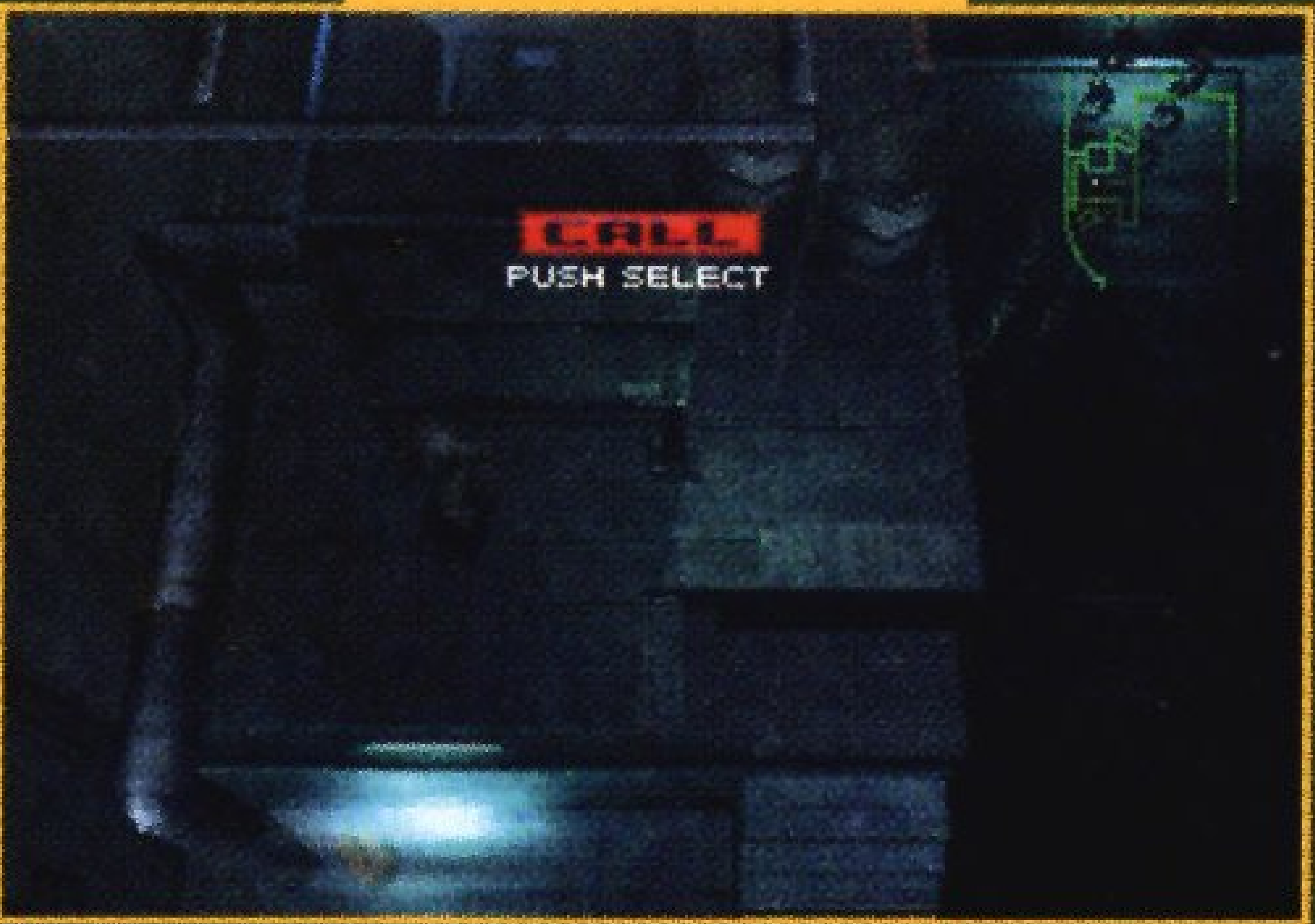
LA MODALIDAD CODEC

Pulsa el botón Select (Selección) para pasar a la modalidad de Codec.

Si estás en la modalidad Codec, Snake podrá comunicarse con otras personas y pedirles ayuda o consejo. Durante el juego, le podrán ayudar a Snake a resolver diferentes acertijos y/o problemas.



Got it.
Okay. I'm ready to go.



[SOBRE LAS LLAMADAS]

Cuando Snake reciba una llamada de otro personaje por el Codec, el Signo de Call (Llamada) aparecerá en la pantalla. Pulsa el botón Select (Selección) para acceder a la Modalidad de Codec y para empezar el proceso de comunicación. Las llamadas te proporcionarán valiosa información, así que intenta contestar a todas las llamadas que recibas.

[CÓMO USAR EL CODEC]

▼EL MÉTODO DE TRANSMISIÓN

1. SELECCIONANDO UNA FRECUENCIA

Pulsa el botón de dirección hacia la izquierda o la derecha para seleccionar una frecuencia.

2. COMENZAR LA TRANSMISIÓN

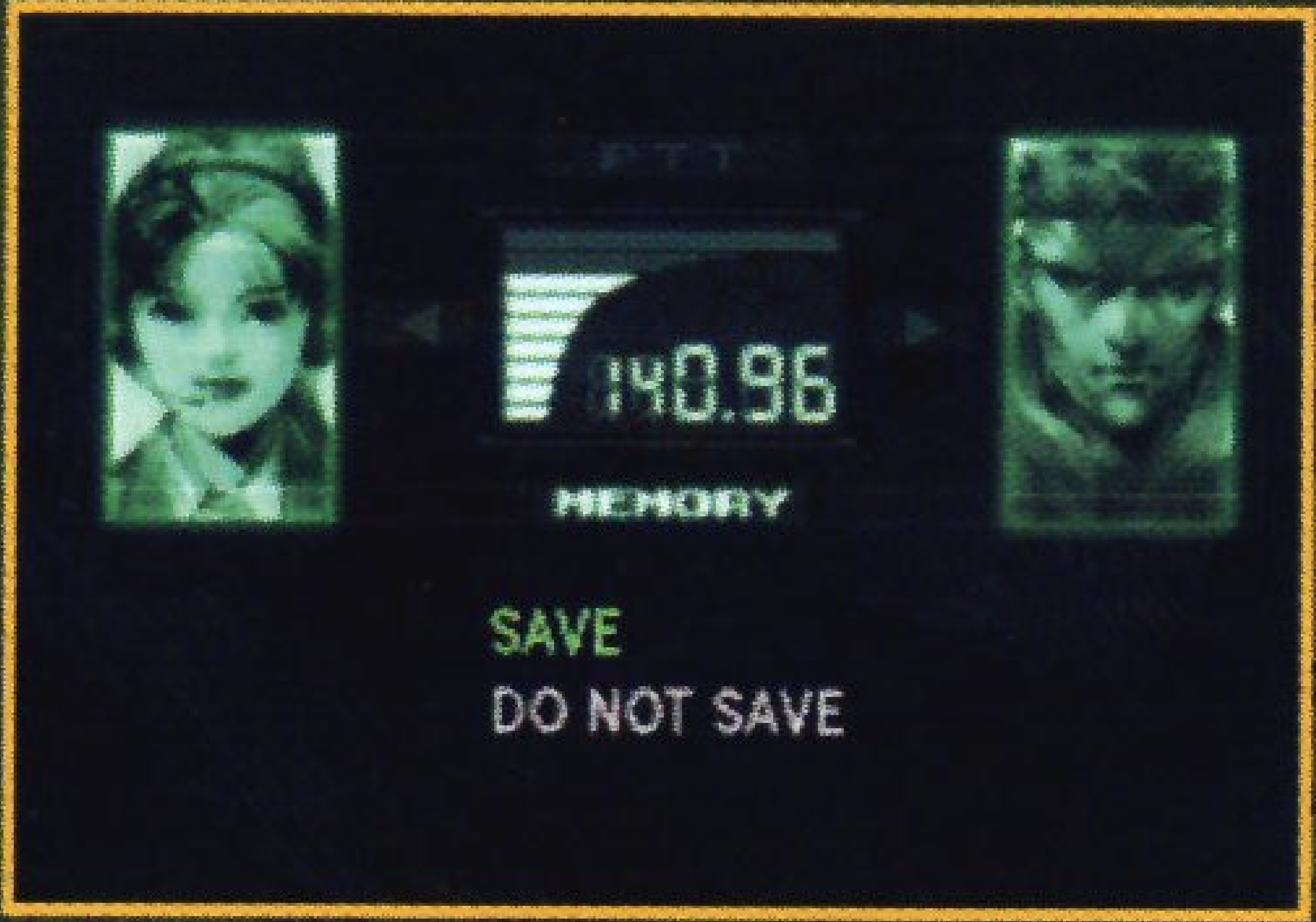
Pulsa el botón de dirección hacia arriba o el botón ○ para comenzar la transmisión. Si no has seleccionado la frecuencia correcta el mensaje "NO RESPONSE" (NO HAY RESPUESTA) aparecerá en la pantalla. Algunas veces, y aunque hayas seleccionado la frecuencia correcta, puede que en la pantalla aparezca el mismo mensaje dependiendo de las circunstancias de la persona que a la que estés llamando.

UTILIZANDO LA MEMORIA

Pulsa el botón de dirección hacia abajo para abrir la ventana de memoria (la lista de las personas con las que ya has mantenido alguna comunicación). Selecciona la persona a la que quieres llamar con el botón de dirección. Pulsa el botón ○ para comenzar la transmisión o pulsa el botón ✕ para cancelar tu selección y cerrar la ventana de Memoria.

3. ABANDONANDO LA MODALIDAD CODEC

Pulsa el botón Select (Selección) cuando no se esté realizando ninguna transmisión para abandonar la Modalidad Codec.



SOBRE LA GRABACIÓN

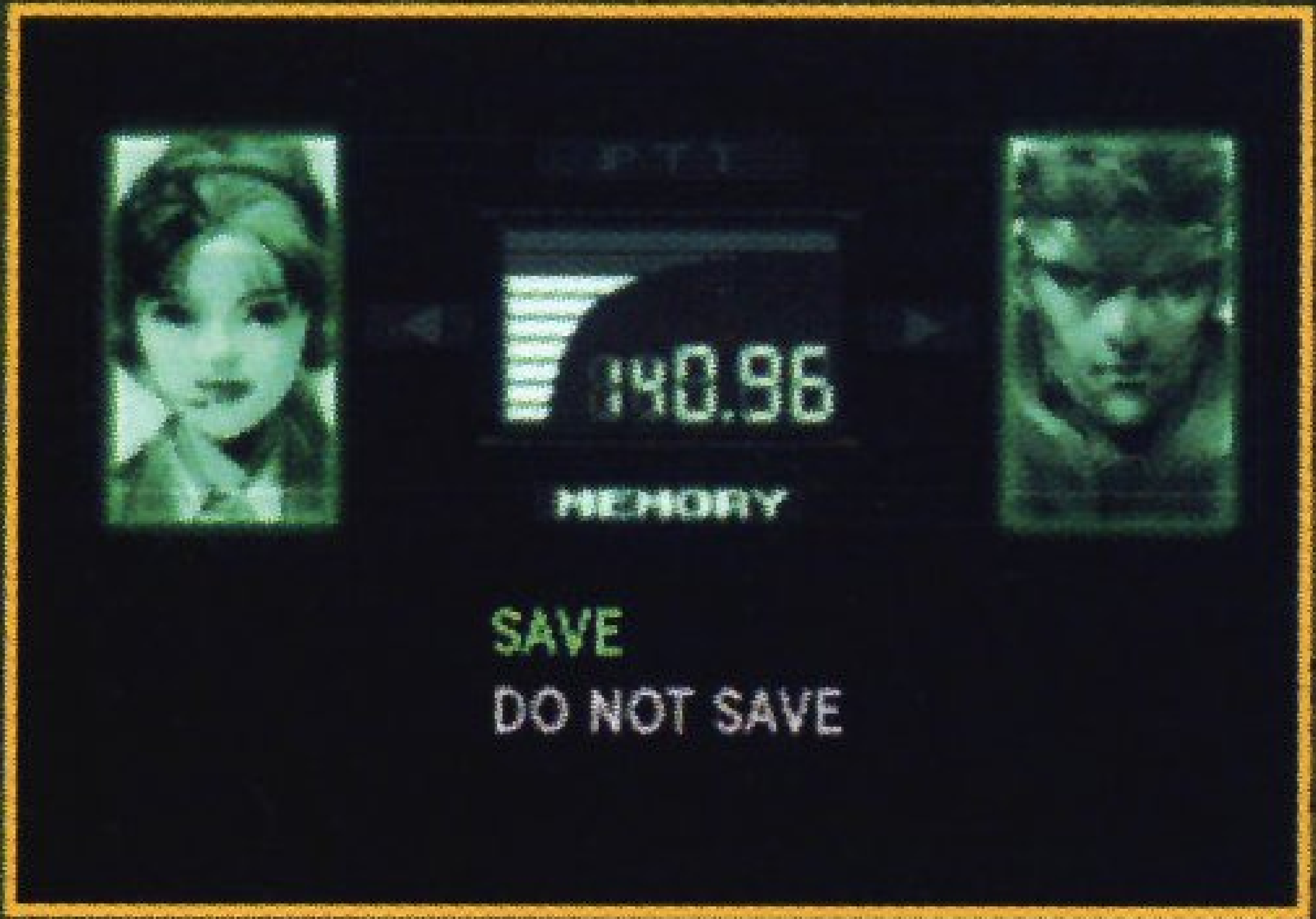
Llama a Mei Ling cuando quieras grabar el juego. Una vez de que aparezca la Ventana de la Tarjeta de Memoria, selecciona la tarjeta de memoria y el bloque en el que desees grabar el juego.

(Necesitarás un bloque de la tarjeta de memoria para grabar un juego).

Cuando grabes una partida de "MetalGear Solid", la partida será grabada hasta el último Punto de Continuación por el que hayas pasado (tras entrar a una zona nueva o antes de luchar contra un Jefe enemigo).

▼LA LISTA DE LAS FRECUENCIAS

NOMBRE DEL OPERADOR	FRECUENCIA	INFORMACIÓN
ROY CAMPBELL	**140.85**	Ya que es el comandante de la operación, Roy le dará a Snake valiosa información y consejos sobre cómo utilizar los controles y cómo seguir adelante en el juego.
NAOMI HUNTER	**140.85**	Un miembro del departamente médido de FOXHOUND. Naomi te proporcionará información sobre FOXHOUND así como sobre los Jefes Enemigos.
MEI LING	**140.96**	Está a cargo de las telecomunicaciones en esta operación y es toda una experta en tecnología visual. Es la responsable de grabar información sobre el juego (de grabar las partidas).
NATASHA ROMANENKO	**141.52**	Es una gran analista militar. Natasha te proporcionará información sobre las armas y la tecnología nuclear. Además te aconsejará sobre cómo utilizar cada tipo diferente de arma. El único vicio de Natasha es fumar.
MASTER MILLER	**141.80**	Fue un instructor de supervivencia. Te dará consejos sobre técnicas especiales así como consejos psicológicos. Conoce como la palma de su mano la zona de Alaska en la que se encuentra Snake.



SOBRE LA GRABACIÓN

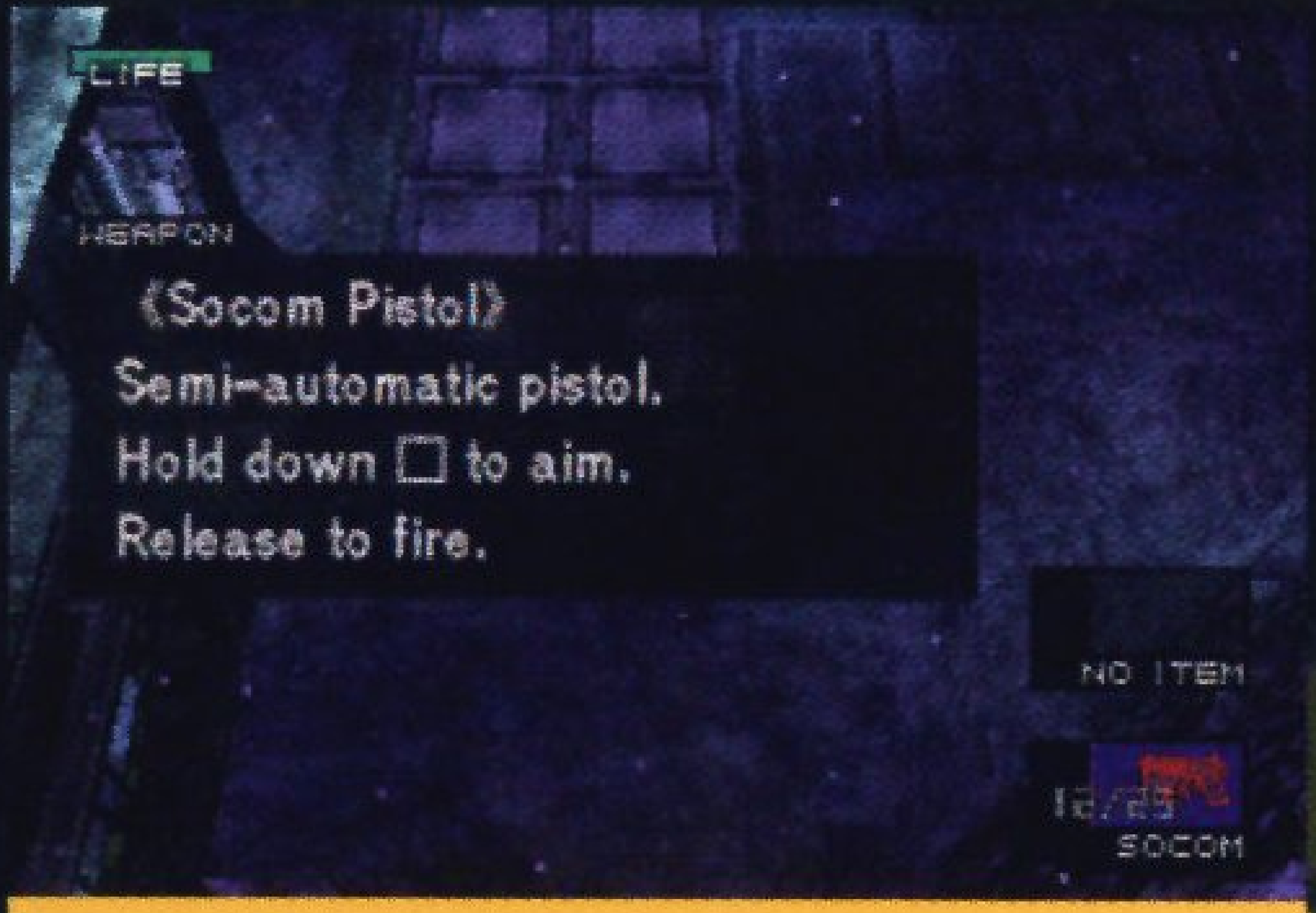
Llama a Mei Ling cuando quieras grabar el juego. Una vez de que aparezca la Ventana de la Tarjeta de Memoria, selecciona la tarjeta de memoria y el bloque en el que desees grabar el juego.

(Necesitarás un bloque de la tarjeta de memoria para grabar un juego).

Cuando grabes una partida de "MetalGear Solid", la partida será grabada hasta el último Punto de Continuación por el que hayas pasado (tras entrar a una zona nueva o antes de luchar contra un Jefe enemigo).

▼LA LISTA DE LAS FRECUENCIAS

NOMBRE DEL OPERADOR	FRECUENCIA	INFORMACIÓN
ROY CAMPBELL	140.85	Ya que es el comandante de la operación, Roy le dará a Snake valiosa información y consejos sobre cómo utilizar los controles y cómo seguir adelante en el juego.
NAOMI HUNTER	140.85	Un miembro del departamente médido de FOXHOUND, Naomi te proporcionará información sobre FOXHOUND así como sobre los Jefes Enemigos.
MEI LING	140.96	Está a cargo de las telecomunicaciones en esta operación y es toda una experta en tecnología visual. Es la responsable de grabar información sobre el juego (de grabar las partidas).
NATASHA ROMANENKO	141.52	Es una gran analista militar. Natasha te proporcionará información sobre las armas y la tecnología nuclear. Además te aconsejará sobre cómo utilizar cada tipo diferente de arma. El único vicio de Natasha es fumar.
MASTER MILLER	141.80	Fue un instructor de supervivencia. Te dará consejos sobre técnicas especiales así como consejos psicológicos. Conoce como la palma de su mano la zona de Alaska en la que se encuentra Snake.

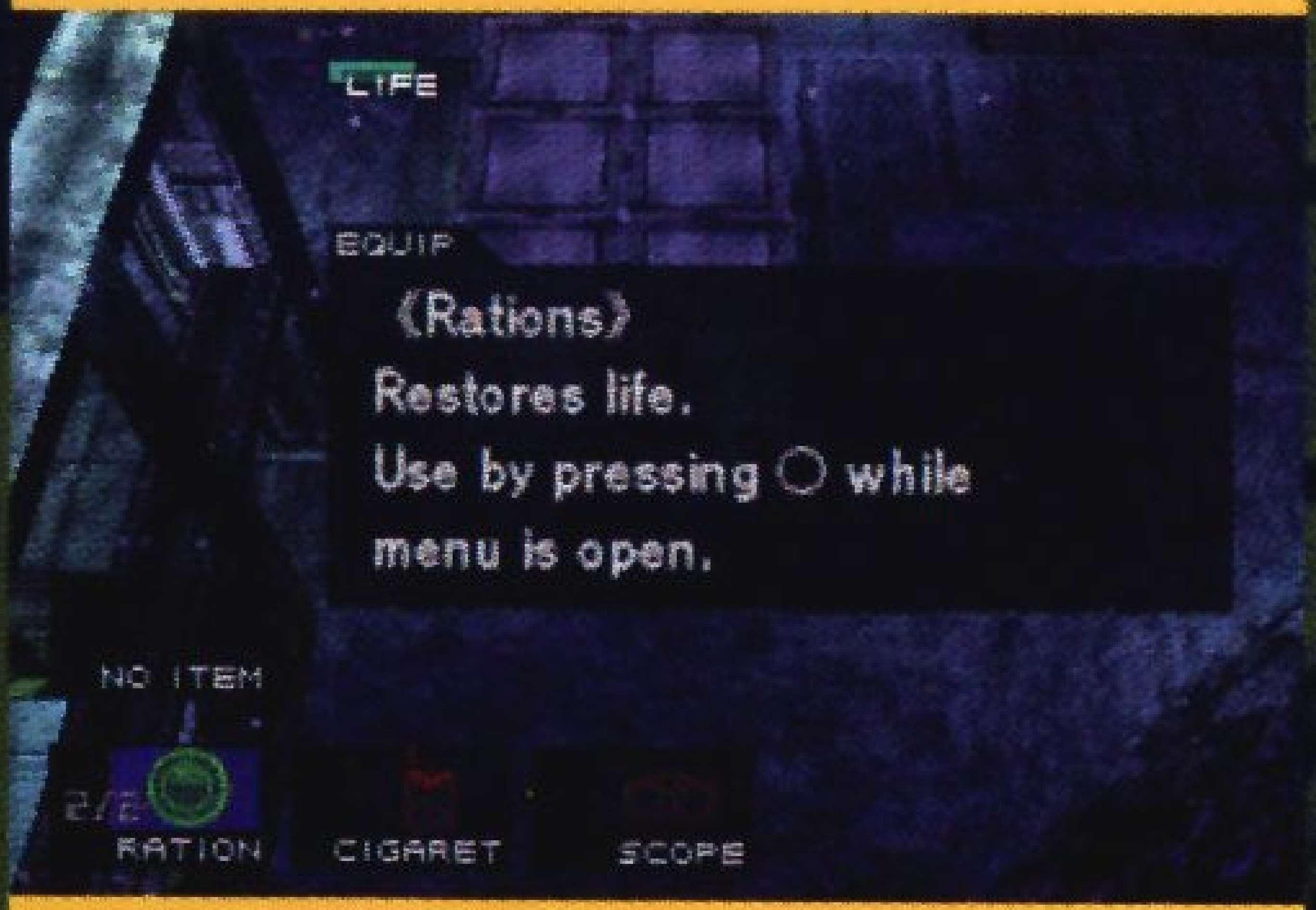


<Socom Pistol>
Semi-automatic pistol.
Hold down □ to aim.
Release to fire.

EQUIPÁNDOTE CON ARMAS

Pulsa y mantén pulsado el botón R2 para acceder a la ventana de las Armas. Selecciona el arma con el que te quieres equipar con el botón de dirección y suelta el botón R2 para equiparte con ese arma. Cuando no quieras llevar ningún arma, selecciona "NO ITEM" (NINGÚN OBJETO). El número que hay debajo del icono de cada arma representa el número de munición restante y el número de munición máxima que puedes llevar.

El número máximo de armas que puedes llevar aumentará cuando destruyas a un Jefe enemigo.

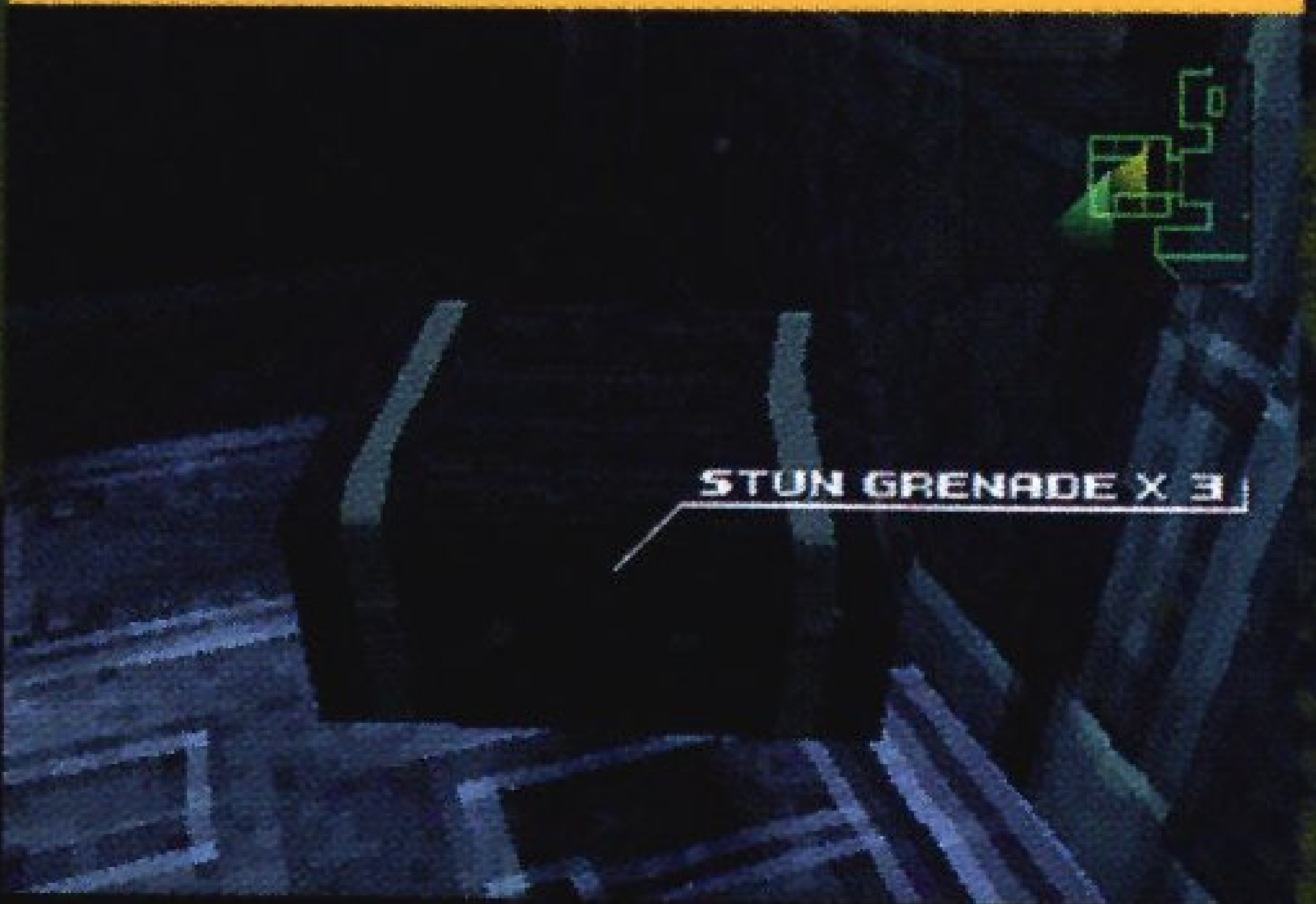


<Rations>
Restores life.
Use by pressing ○ while
menu is open.

EQUIPÁNDOTE CON OBJETOS

Pulsa y mantén pulsado el botón L2 para acceder a la ventana de los Objetos. Selecciona el objeto con el que te quieres equipar con el botón de dirección y suelta el botón L2 para equiparte con ese objeto. Cuando no quieras llevar ningún objeto, selecciona "NO ITEM" (NINGÚN OBJETO). El número que hay debajo del icono de cada objeto representa el número de objetos restante y el número máximo de objetos que puedes llevar.

El número máximo de objetos que puedes llevar aumentará cuando destruyas a un Jefe enemigo.

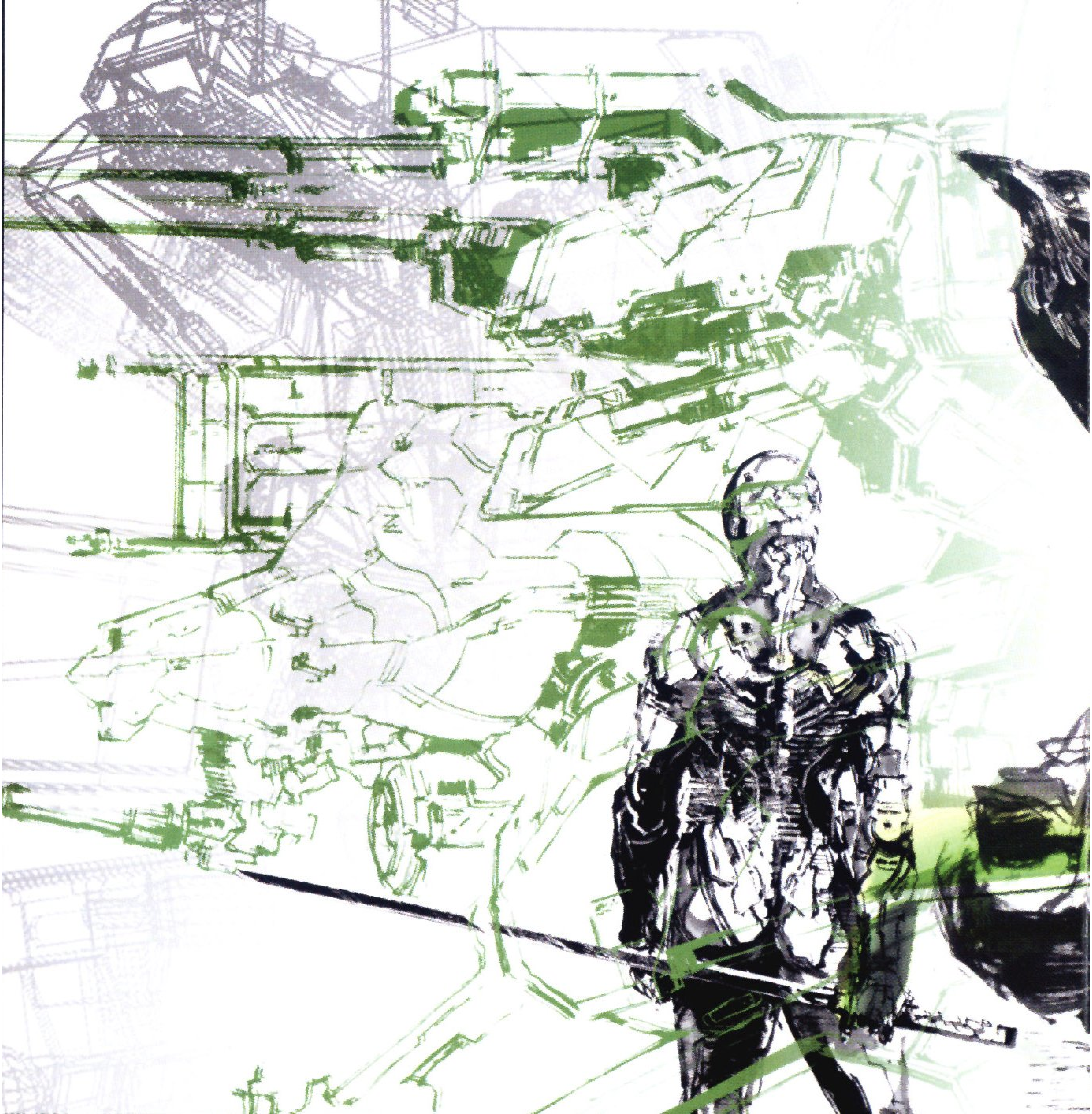


STUN GRENADE X 3

CONSIGUIENDO LOS OBJETOS

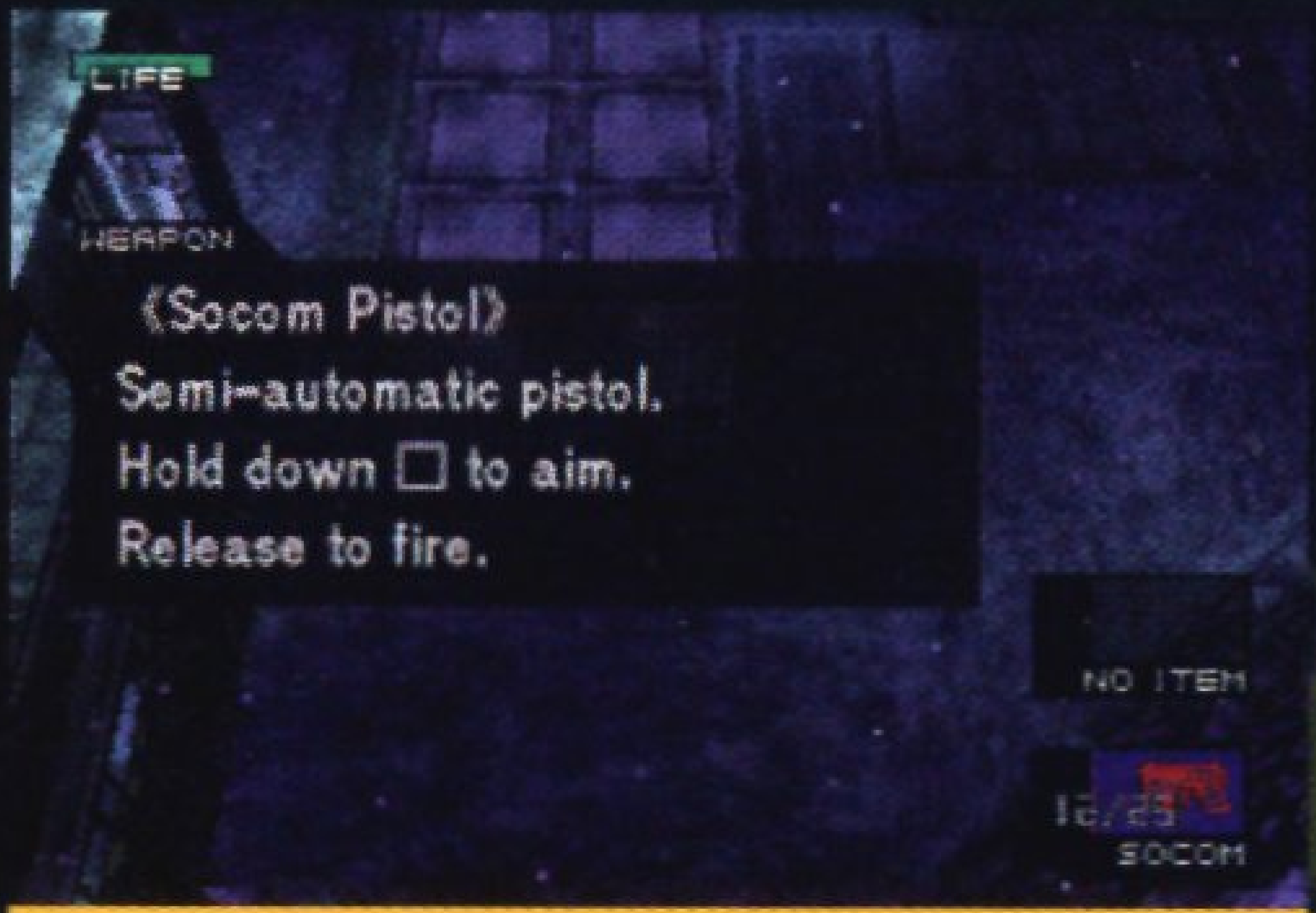
Puedes conseguir los objetos cogiendo las cajas en las que están los objetos. Con la modalidad de Primera Persona puedes ver lo que hay dentro de cada caja antes de cogerla. Hay un límite de objetos que puedes llevar y no puedes superarlo. Cuando tengas en tu posesión el máximo número de objetos que puedes llevar, aparecerá el mensaje "FULL" (LLENO) y no podrás coger ninguna otra caja de objetos.

Si en una caja hay munición para un arma que no posees, aparecerá un mensaje que dice "GET WEAPON FIRST" (PRIMERO COGE EL ARMA).



GGCATGCATGCATGCATGCATG
GCATGCATGCATGC
TGCATGCATGC
ATGCATGCATG
A
TGC
ATG
TGC
A

GCATGCATGCATGC

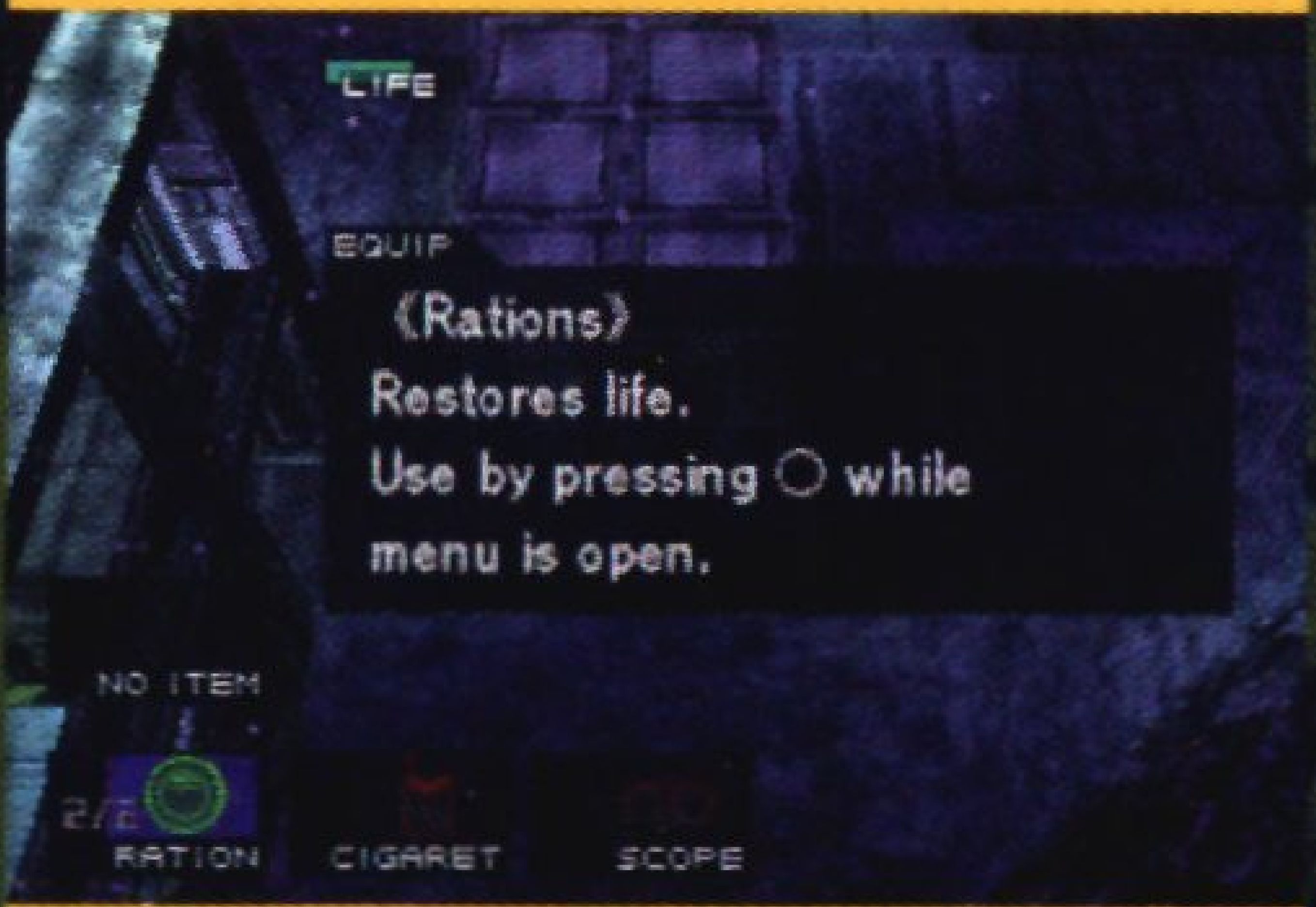


《Socom Pistol》
Semi-automatic pistol.
Hold down □ to aim.
Release to fire.

EQUIPÁNDOTE CON ARMAS

Pulsa y mantén pulsado el botón R2 para acceder a la ventana de las Armas. Selecciona el arma con el que te quieres equipar con el botón de dirección y suelta el botón R2 para equiparte con ese arma. Cuando no quieras llevar ningún arma, selecciona "NO ITEM" (NINGÚN OBJETO). El número que hay debajo del icono de cada arma representa el número de munición restante y el número de munición máxima que puedes llevar.

El número máximo de armas que puedes llevar aumentará cuando destruyas a un Jefe enemigo.

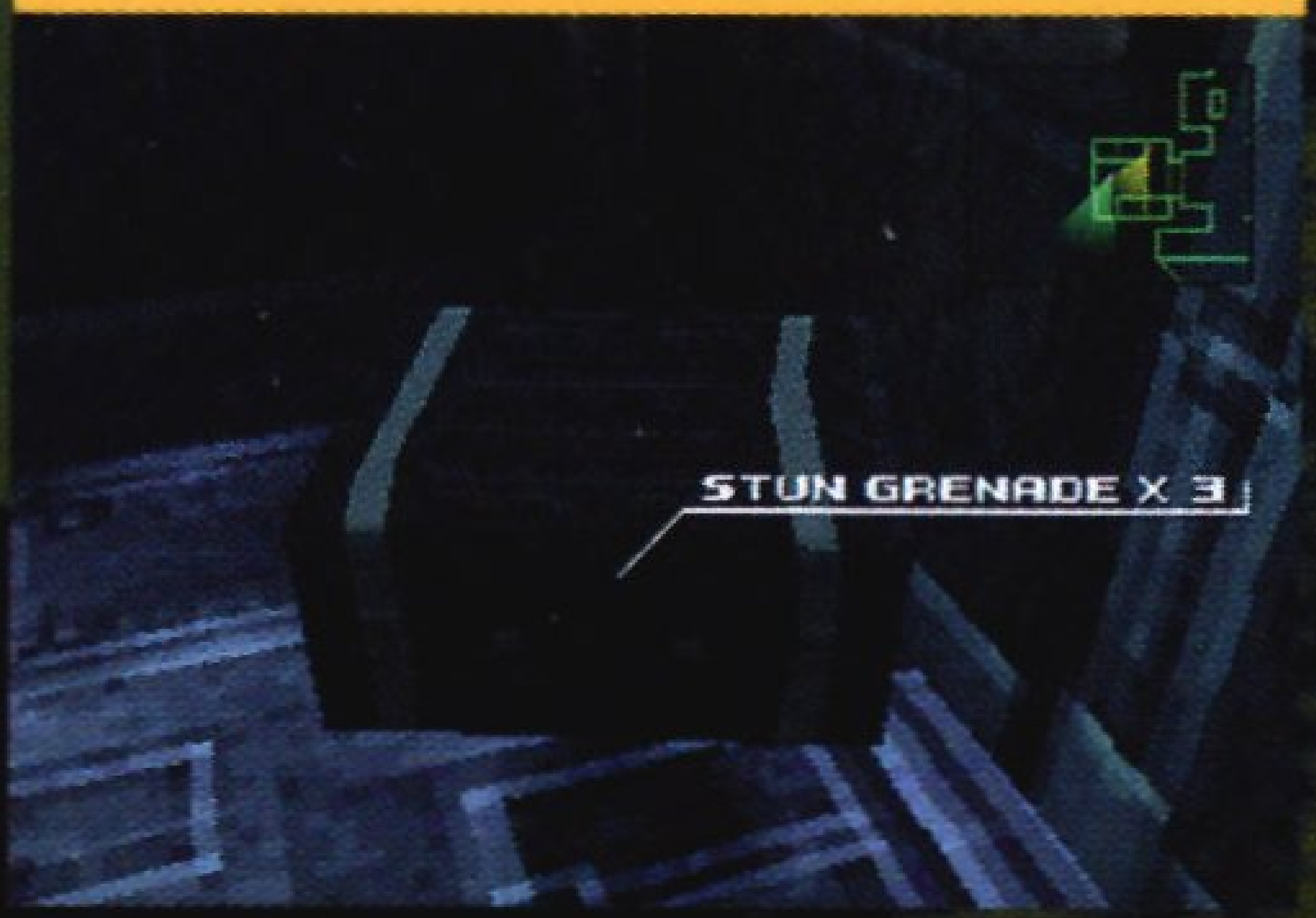


《Rations》
Restores life.
Use by pressing ○ while
menu is open.

EQUIPÁNDOTE CON OBJETOS

Pulsa y mantén pulsado el botón L2 para acceder a la ventana de los Objetos. Selecciona el objeto con el que te quieres equipar con el botón de dirección y suelta el botón L2 para equiparte con ese objeto. Cuando no quieras llevar ningún objeto, selecciona "NO ITEM" (NINGÚN OBJETO). El número que hay debajo del icono de cada objeto representa el número de objetos restante y el número máximo de objetos que puedes llevar.

El número máximo de objetos que puedes llevar aumentará cuando destruyas a un Jefe enemigo.



CONSIGUIENDO LOS OBJETOS

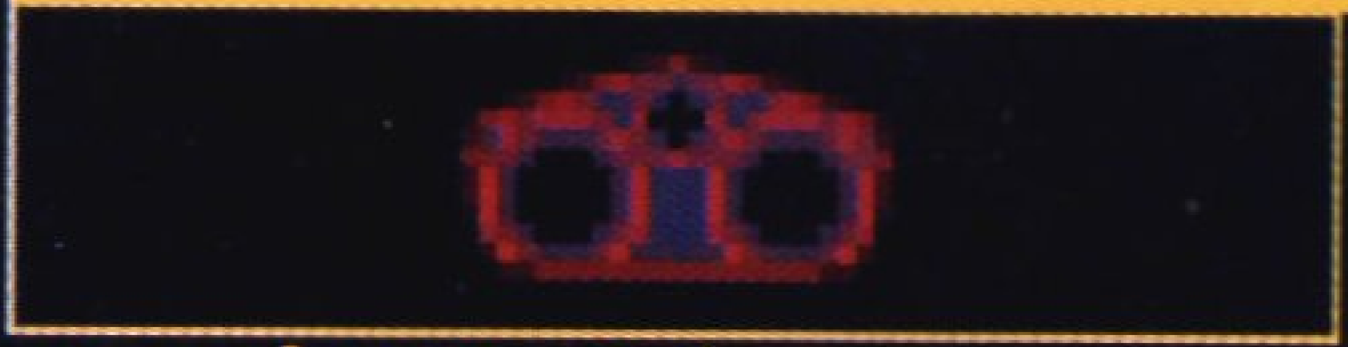
Puedes conseguir los objetos cogiendo las cajas en las que están los objetos. Con la modalidad de Primera Persona puedes ver lo que hay dentro de cada caja antes de cogerla. Hay un límite de objetos que puedes llevar y no puedes superarlo. Cuando tengas en tu posesión el máximo número de objetos que puedes llevar, aparecerá el mensaje "FULL" (LLENO) y no podrás coger ninguna otra caja de objetos.

Si en una caja hay munición para un arma que no posees, aparecerá un mensaje que dice "GET WEAPON FIRST" (PRIMERO COGE EL ARMA).

LISTA DE LOS OBJETOS PRINCIPALES

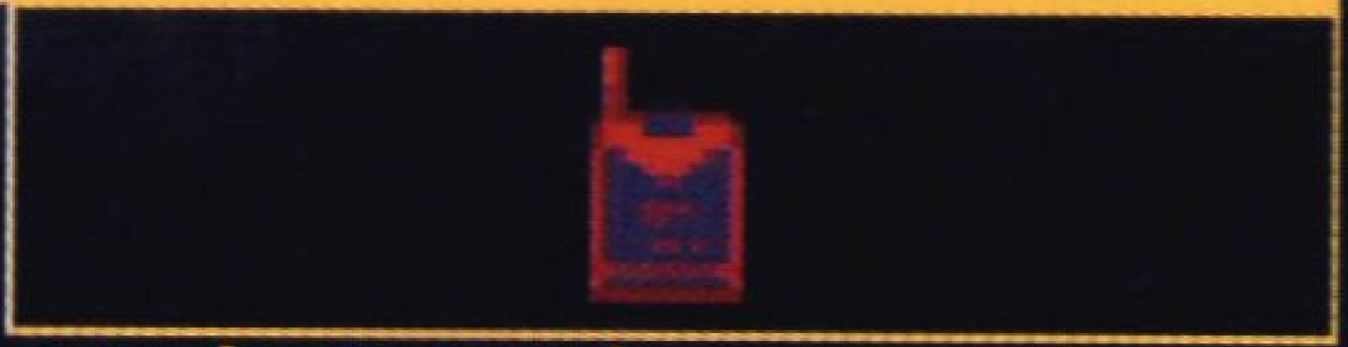
Puede que algunos objetos no puedan ser utilizados, dependiendo de la zona en la que estés y de las circunstancias. En ese caso, uno de los iconos que aparecen a la derecha aparecerá en la ventana de Objetos.

FROZEN NOUSE



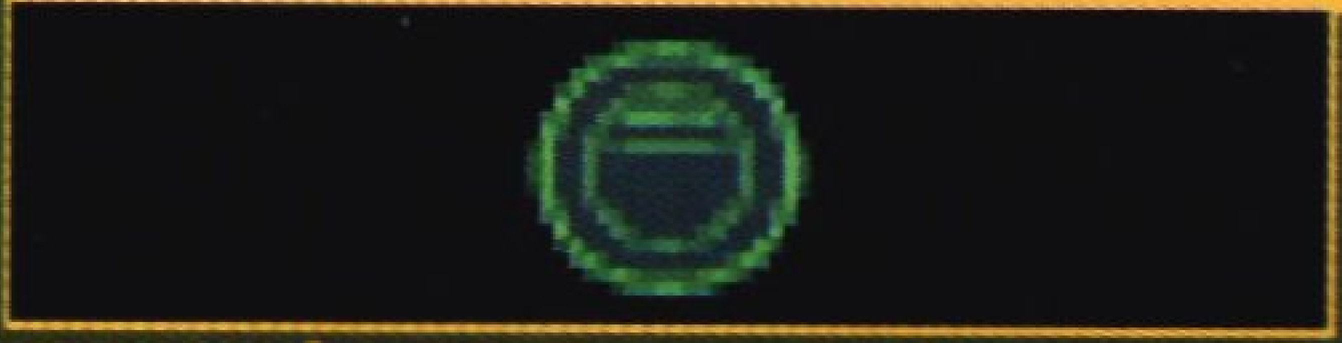
SCOPE [BINOCULARES]

Son una especie de binoculares. Pulsa el botón ○ para ver más de cerca (zoom in) y el botón ✕ para ver más de lejos (zoom out).



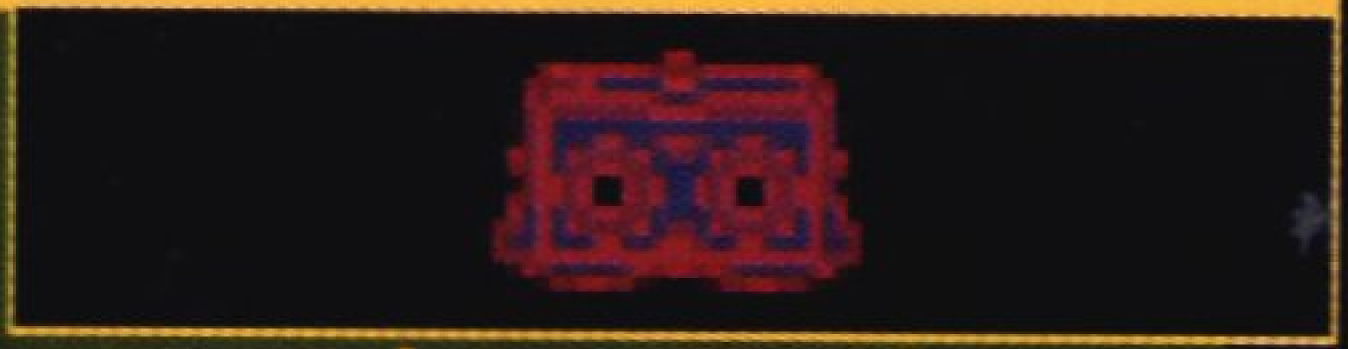
CIGS [CIGARRILLOS]

Los cigarrillos preferidos de Solid Snake. Fumar perjudica seriamente tu salud.



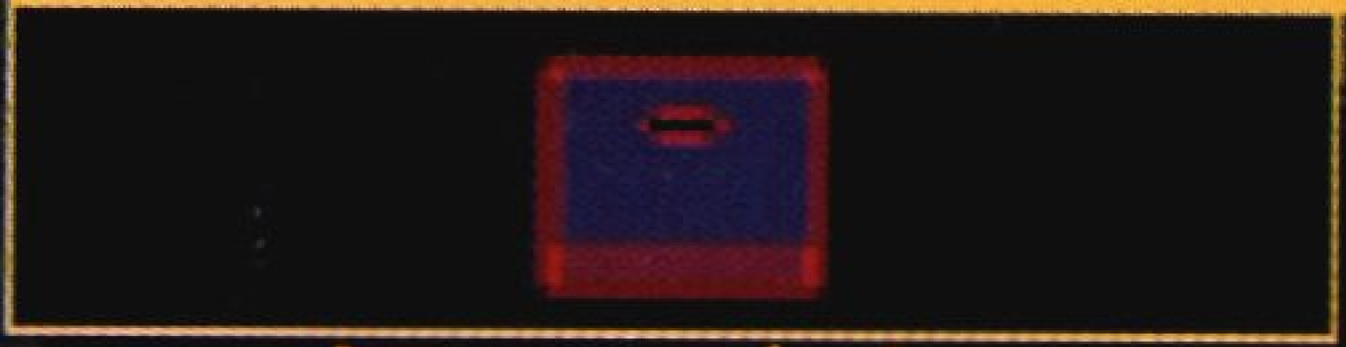
RATION [RACIONES MILITARES]

Comida precocinada. Pulsa el botón O cuando el menú de objetos esté abierto para incrementar tu VIDA. Si el indicador de tu vida llega a cero y tienes en tu posesión alguna ración de comida, tu indicador aumentará automáticamente.



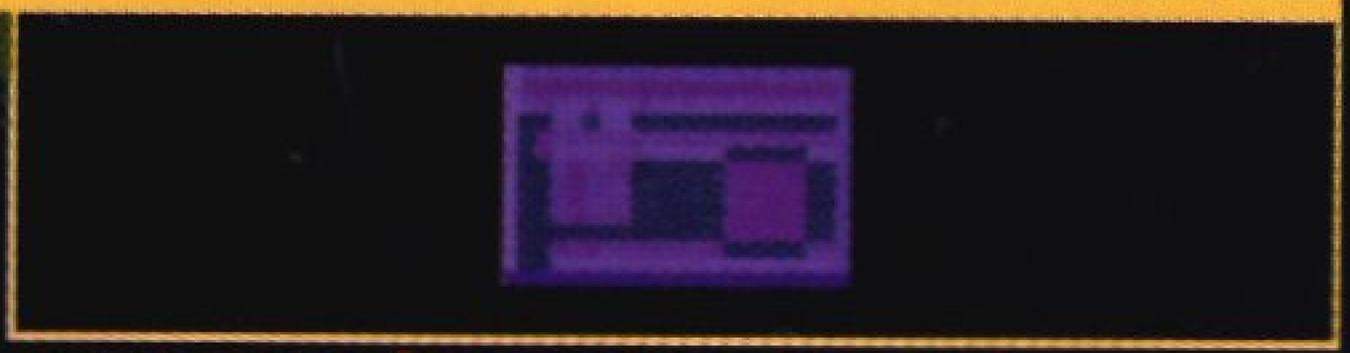
THERM. G [GAFAS TERMALES]

Con estas gafas puedes ver en la oscuridad. Estas gafas utilizan un sistema de tecnología visual que permiten ver en la oscuridad.



C.BOX A [CAJA DE CARTÓN A]

En ella está escrito "Al Helipuerto". Equipa a Snake con esta caja y se esconderá en ella. Y quien sabe ... igual puedes engañar a los soldados enemigos.

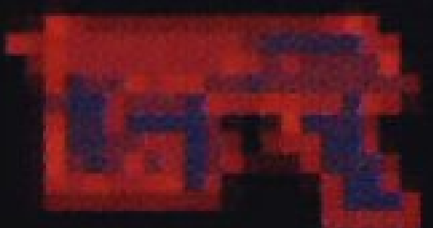


CARD LV1 [PASE DE SEGURIDAD]

Equípate con este pase, y podrás abrir todas las puertas de seguridad de tipo uno o inferior. Utiliza la modalidad de Primera Persona para ver el tipo de seguridad que hay en cada una de las puertas

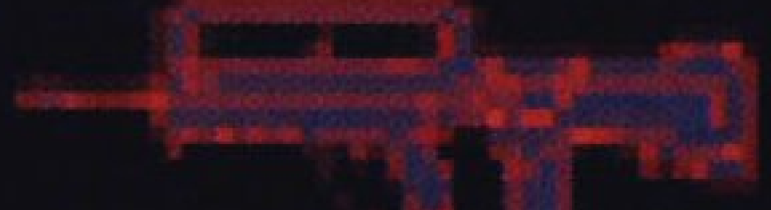
LA LISTA DE LAS ARMAS

Durante el juego, puedes encontrar todas las armas que se describen a continuación. Familirízate con cada tipo de arma y saca el mayor partido de cada una de ellas. Llama a Natasha si quieres conocer las características de cada tipo de arma. (Consulta en la página 2.1"Codec y Grabando").



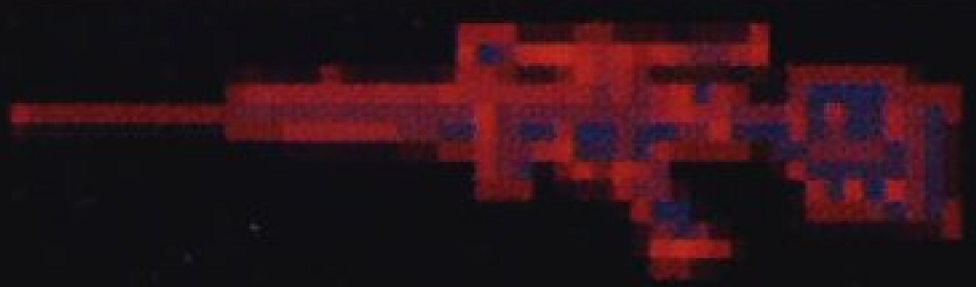
SOCOM [PISTOLA SOCOM]

Un tipo de pistola semiautomática. Pulsa el botón de Arma para apuntar, y suéltalo para disparar. Puedes añadir un supresor a la pistola para amortiguar el ruido que produce el disparo.



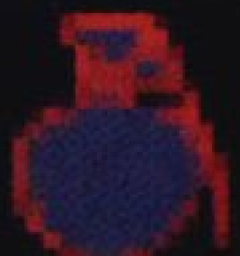
FA-MAS [RIFLE FA-MAS]

Rifle de asalto. Dispara pulsando el botón de Arma. Pulsa y mantén pulsado el botón para disparar automáticamente.



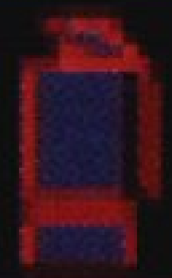
PSG1 [RIFLE PSG1]

Rifle de francotirador. Cuando tengas este rifle, el juego pasará a la modalidad de Escapar. Pulsa el botón de dirección para mover la mira y luego pulsa el botón de Arma para disparar.



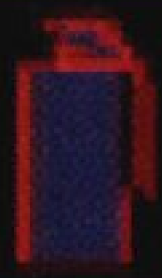
GRENADE [GRANADA DE MANO]

Granada de fragmentación. Pulsa el botón de Arma, tira del aro de la granada y suelta el botón para lanzar la granada. La granada explotará cinco segundos después de que hayas tirado del aro.



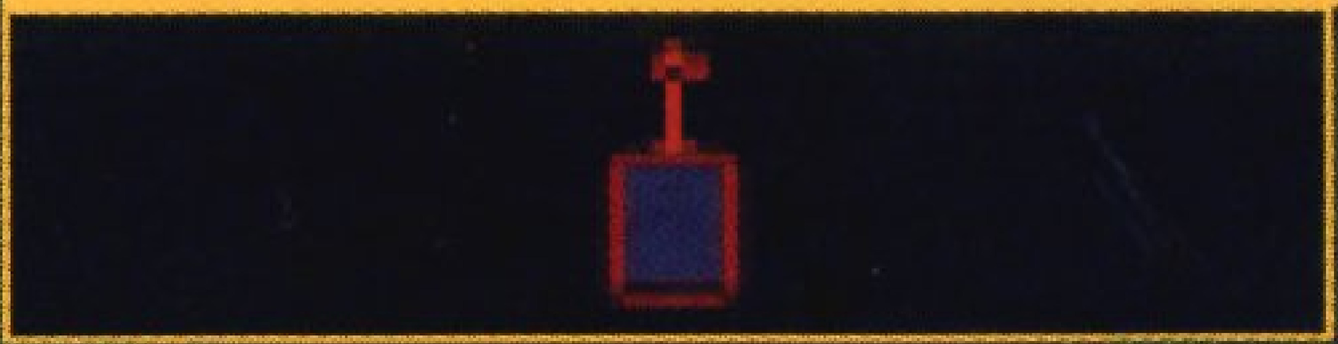
CHAFF.G [GRANADA CHAFF]

Granada de interferencias electrónicas. Pulsa el botón de Arma para tirar del aro de la granada y suéltalo para lanzar la granada. Para crear interferencias electrónicas suelta las tiras metálicas. La granada explotará cinco segundos después de que hayas tirado del aro.



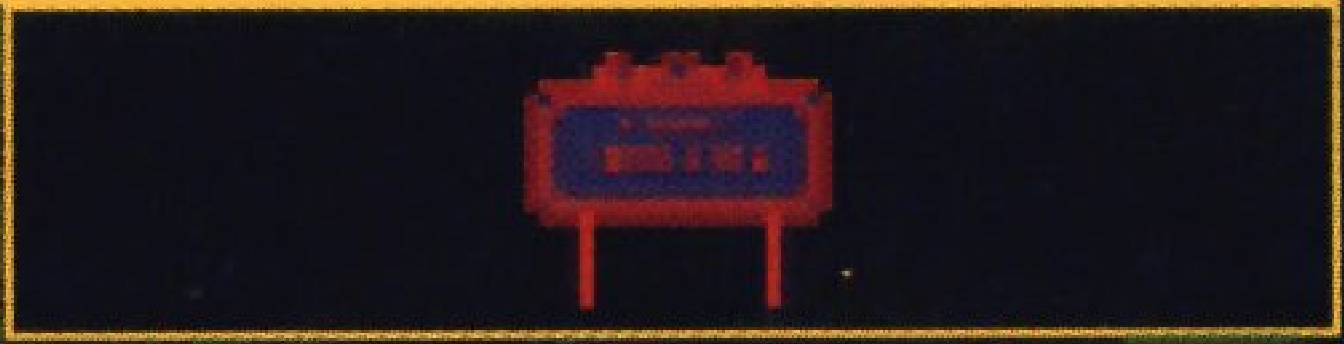
STUN.G [STUN GRANADA]

Granada con efectos de sonido y de luz especiales. Pulsa el botón de Arma para soltar el aro y suelta el botón para lanzar la granada. Esta granada paralizará a los soldados enemigos temporalmente. La granada explotará cinco segundos después de que hayas tirado del aro.



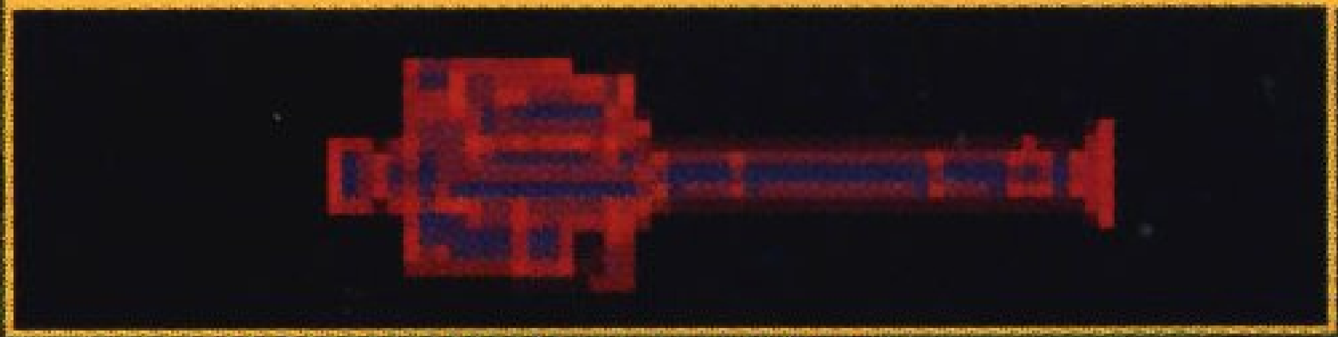
C4 [EXPLOSIVO C4]

Explosivo de plástico. Pulsa el botón de Arma para activarlo y el botón de Acción para hacer detonar el explosivo.



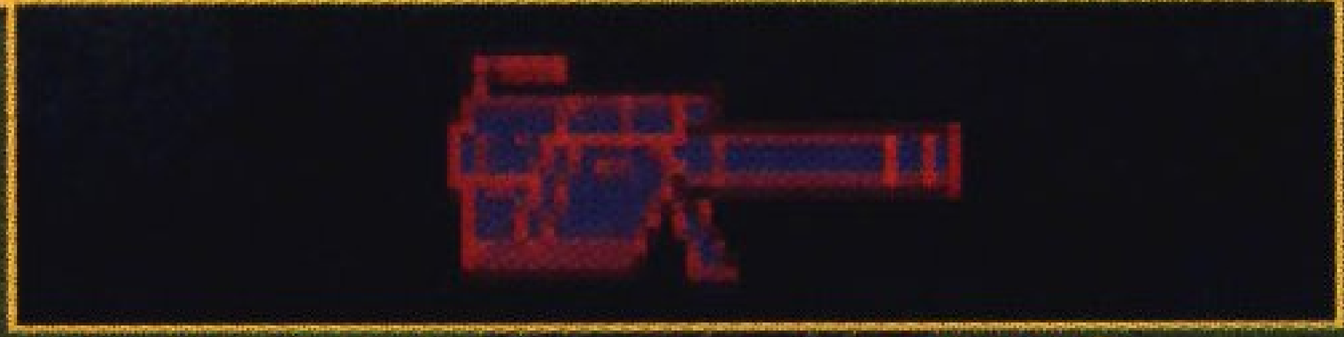
CLAYMORE [MINA DE CLAYMORE]

Una mina antipersonal. Pulsa el botón de Arma para activarla. La zona minada explotará cuando los soldados enemigos o Snake entren en ella.



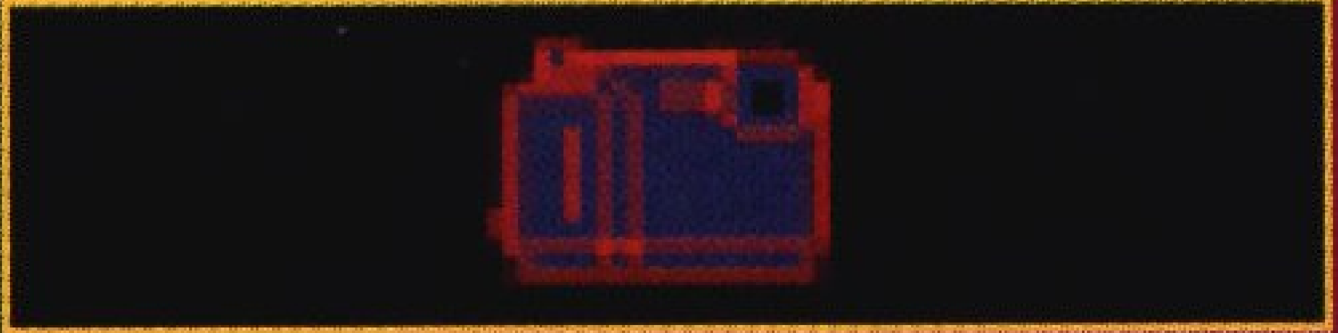
STINGER [MISILES STINGER]

Misiles autodirigidos ascendentes (de la tierra al aire). El juego pasará la modalidad de Escapar cuando tengas en tu posesión este misil. Utiliza el botón de dirección para apuntar y el botón de Arma para disparar.



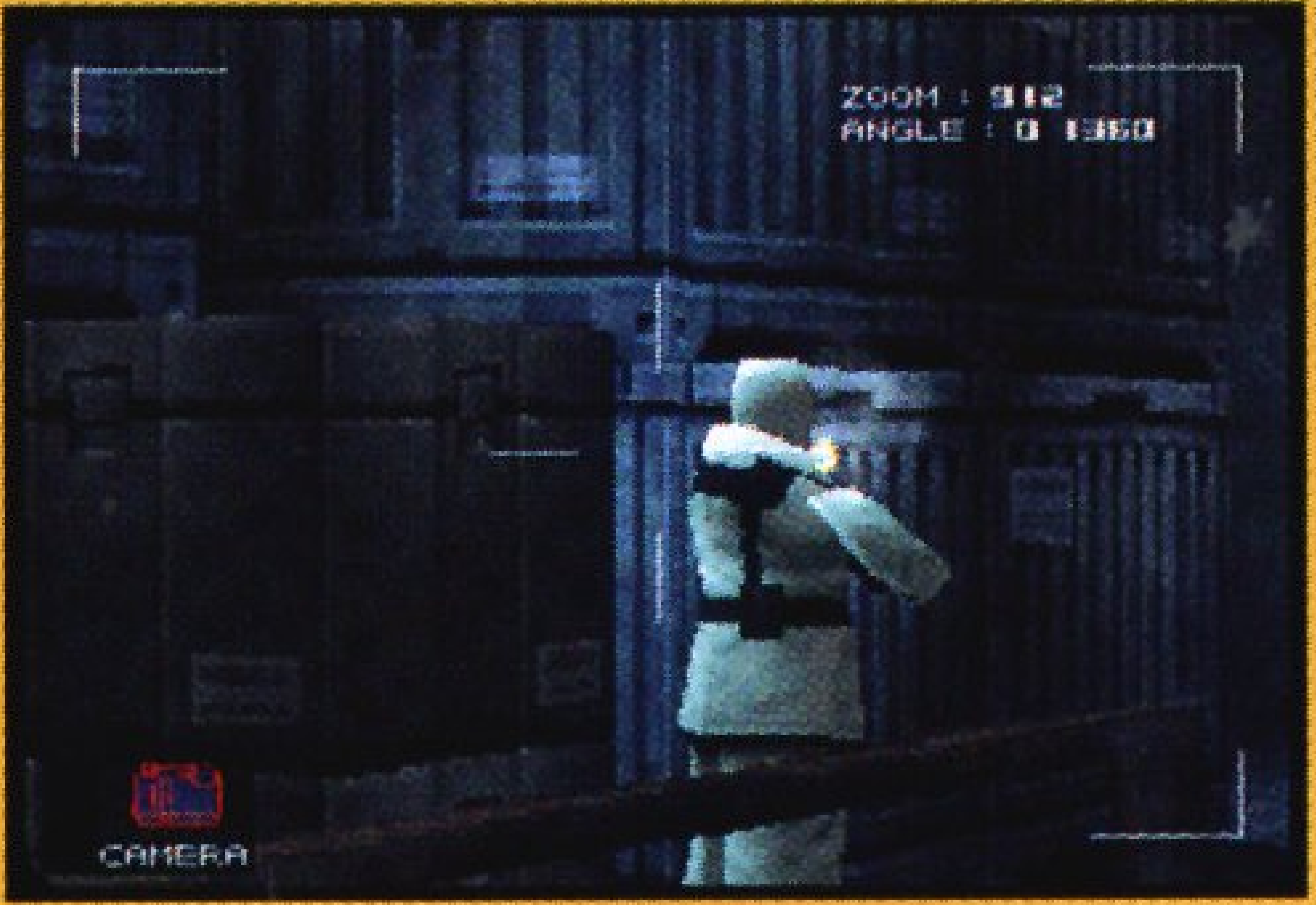
NIKITA [MISIL DE CONTROL REMOTO]

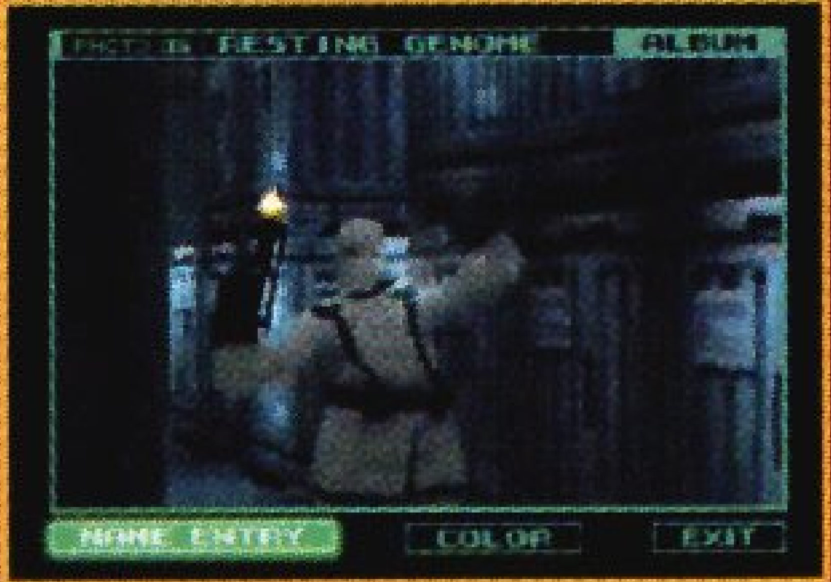
Un misil controlado por radio. Pulsa el botón de Arma para disparar. Tras el disparo, utiliza el botón de dirección para dirigir el misil. Pulsa el botón de Vista de Primera Persona para ver el misil desde otro punto de vista. Este misil no puede ser dirigido a una zona en la que haya interferencias electrónicas.



CAMERA [CÁMARA DIGITAL]

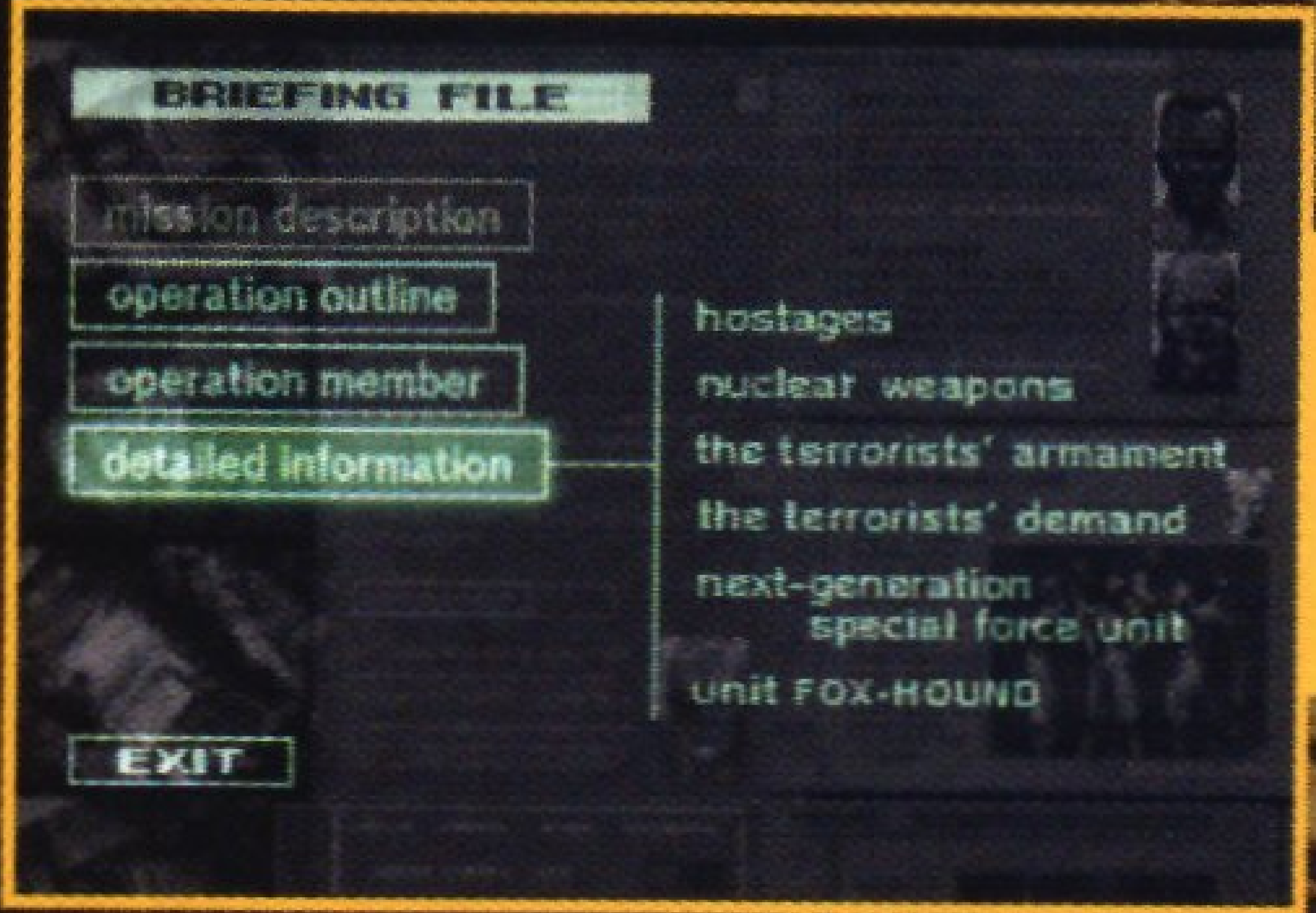
La cámara es un objeto muy especial. Cuando tengas este objeto, en la pantalla verás lo que veas desde la cámara. Pulsa el botón ○ para ver más de cerca (zoom in) y el botón × para ver más de lejos (zoom out). Pulsa el botón □ para sacar una foto. Puedes grabar una copia de la foto en tu tarjeta de memoria (una foto ocupa dos bloques de tu tarjeta de memoria).

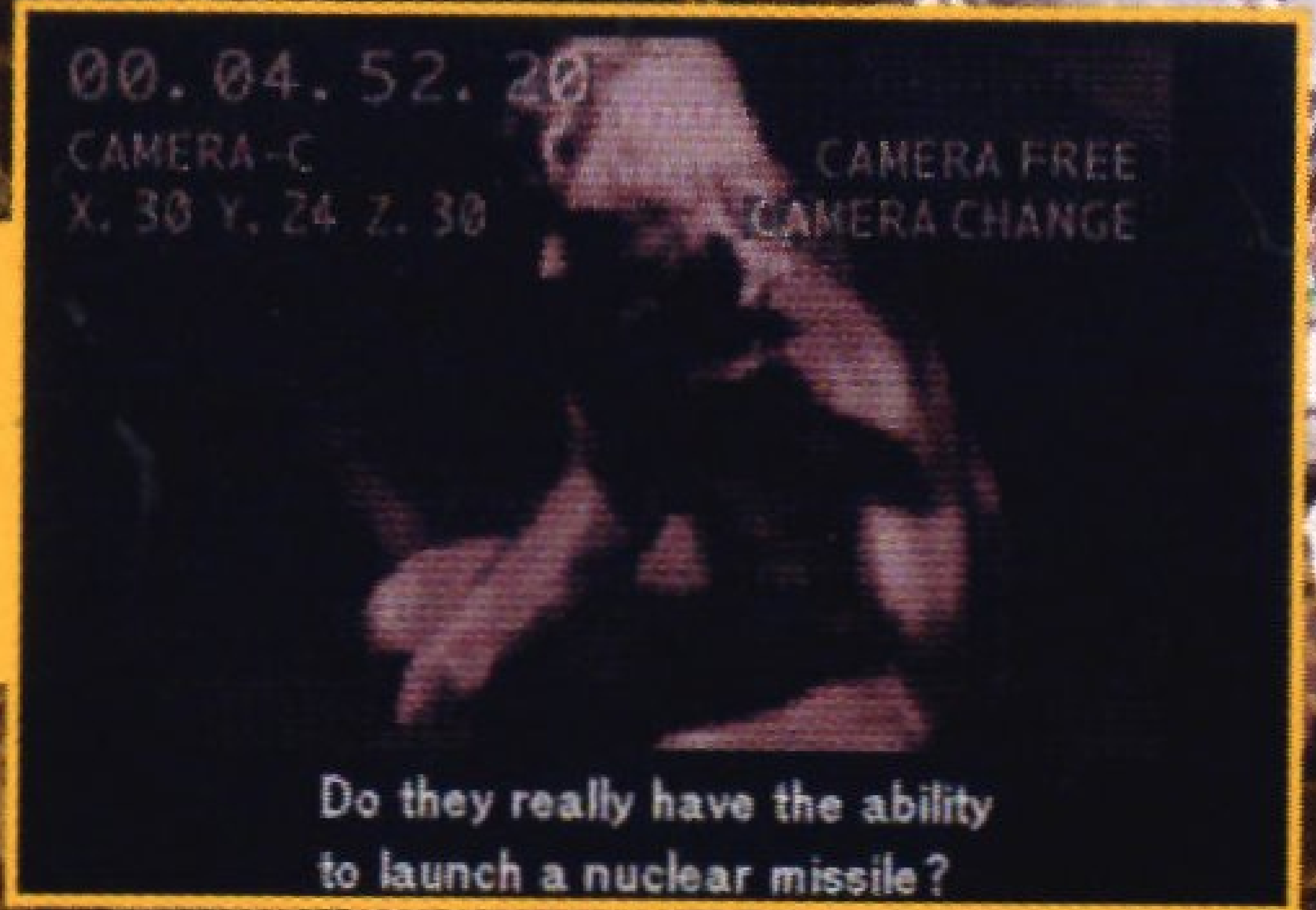




Cuando hayas grabado una foto, se abrirá un nuevo directorio llamado "ALBÚM", dentro del directorio "ESPECIAL" en el menú de "OPCIONES" en la pantalla principal de título. Consula en la página 0.7 "COMENZANDO".

CAMBIO DE CÁMARA [A/B/C]


BRIEFING FILE
mission description
operation outline
operation member
detailed information
hostages
nuclear weapons
the terrorists' armament
the terrorists' demand
next-generation special force unit
unit FOX-HOUND
EXIT


00.04.52.20
CAMERA-C
X.30 Y.24 Z.30
CAMERA FREE
CAMERA CHANGE

Do they really have the ability to launch a nuclear missile?

INFORMACIÓN

Puedes escuchar detalles sobre la operación. Sólo puedes cambiar la cámara cuando uno de estos mensajes aparezca en la parte superior derecha de la pantalla.

CÁMARA LIBRE: Botón △ para ver más de cerca (zoom in). Botón □ para ver más de lejos (zoom out).

CAMBIO DE CÁMARA: Pulsa el botón ○ para cambiar el ángulo de la cámara (hay 3 opciones: A/B/C).

OPCIONES

Para cambiar los diferentes ajustes del juego.

[CAPTION]

Para jugar con o sin los subtítulos.

[SONIDO]

Para seleccionar entre sonido Estérero o Mono.

[VIBRACIÓN]

(Esta opción sólo aparecerá cuando estés jugando con un controlador analógico (DUAL SHOCK)).

Para activar o desactivar la vibración cuando estés jugando con un controlador analógico (DUAL SHOCK).

[PRUEBA DE VIBRACIÓN]

(Esta opción sólo aparecerá cuando estés jugando con un mando analógico (DUAL SHOCK)).

Pulsa el botón de dirección hacia la derecha o izquierda para que el mando vibre.

[PANTALLA]

Para ajustar el brillo de tu televisión.

[CONFIGURACIÓN DE LOS BOTONES]

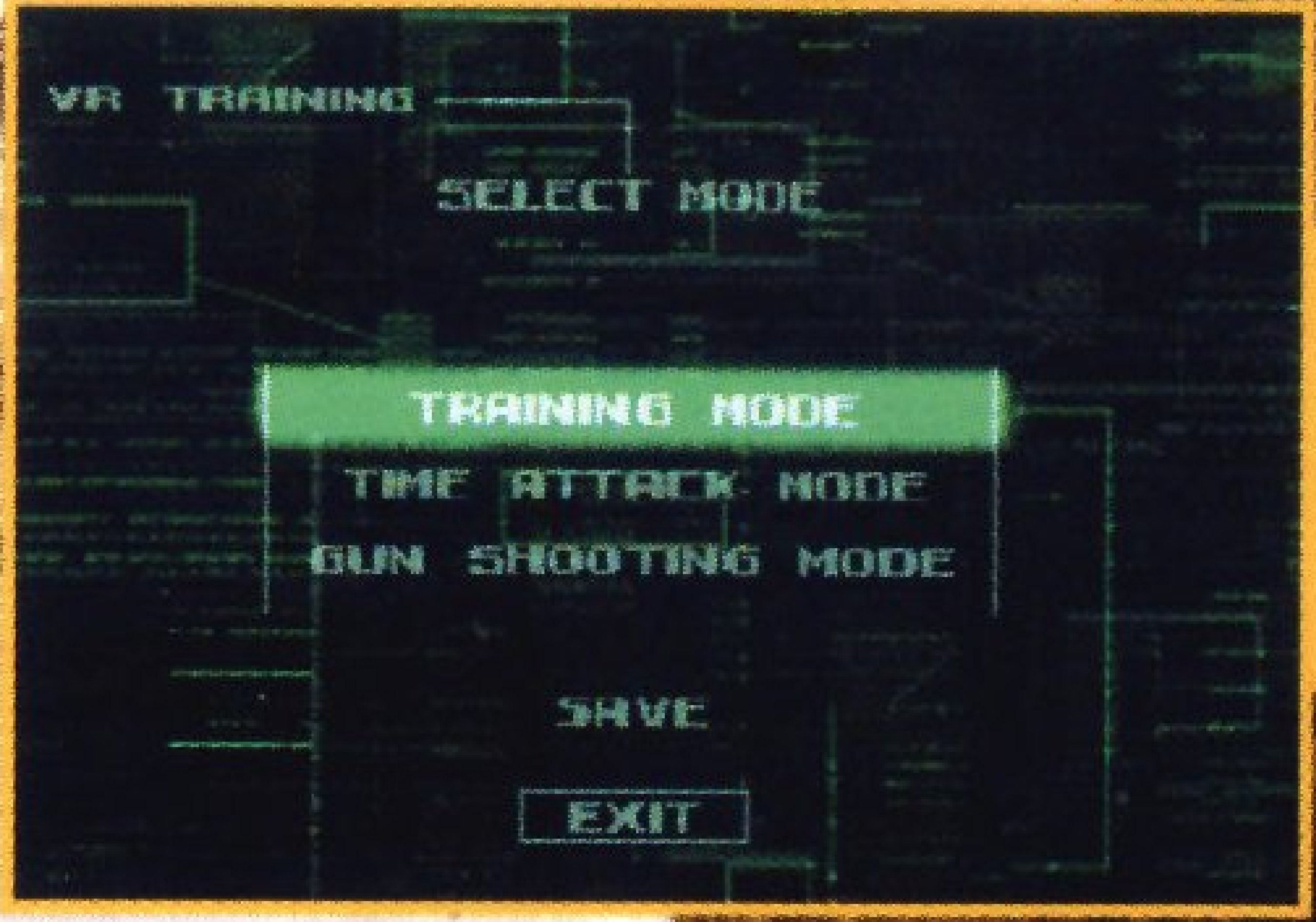
Para cambiar la función de los botones de tu mando.

[ABANDONAR]

Para volver a la pantalla de título.

ENTRENAMIENTO RV

Dentro del entrenamiento de realidad virtual hay tres diferentes modalidades. Los controles son los mismos que en un juego normal.



[MODALIDAD DE ENTRENAMIENTO]

Para conseguir tu objetivo sin ser molestado por los soldados enemigos. La simulación termina cuando algún soldado enemigo descubra tu paradero.

[MODALIDAD CONTRA RELOJ]

Para conseguir tu objetivo en un periodo determinado de tiempo. La simulación termina cuando algún soldado enemigo descubra tu paradero o cuando el tiempo se acabe. Esta modalidad puede ser seleccionada una vez de que la MODALIDAD DE ENTRENAMIENTO ha sido completada.

[TIROTEO]

Utiliza la pistola SOCOM para conseguir tu objetivo en un periodo de tiempo determinado. El objetivo aparece una vez de que hayas matado a todos los soldados enemigos. La munición para tu pistola SOCOM es limitada y la puedes cambiar por tiempo cuando hayas logrado tu objetivo. Esta modalidad puede ser seleccionada una vez de que la MODALIDAD CONTRA RELOJ ha sido completada.

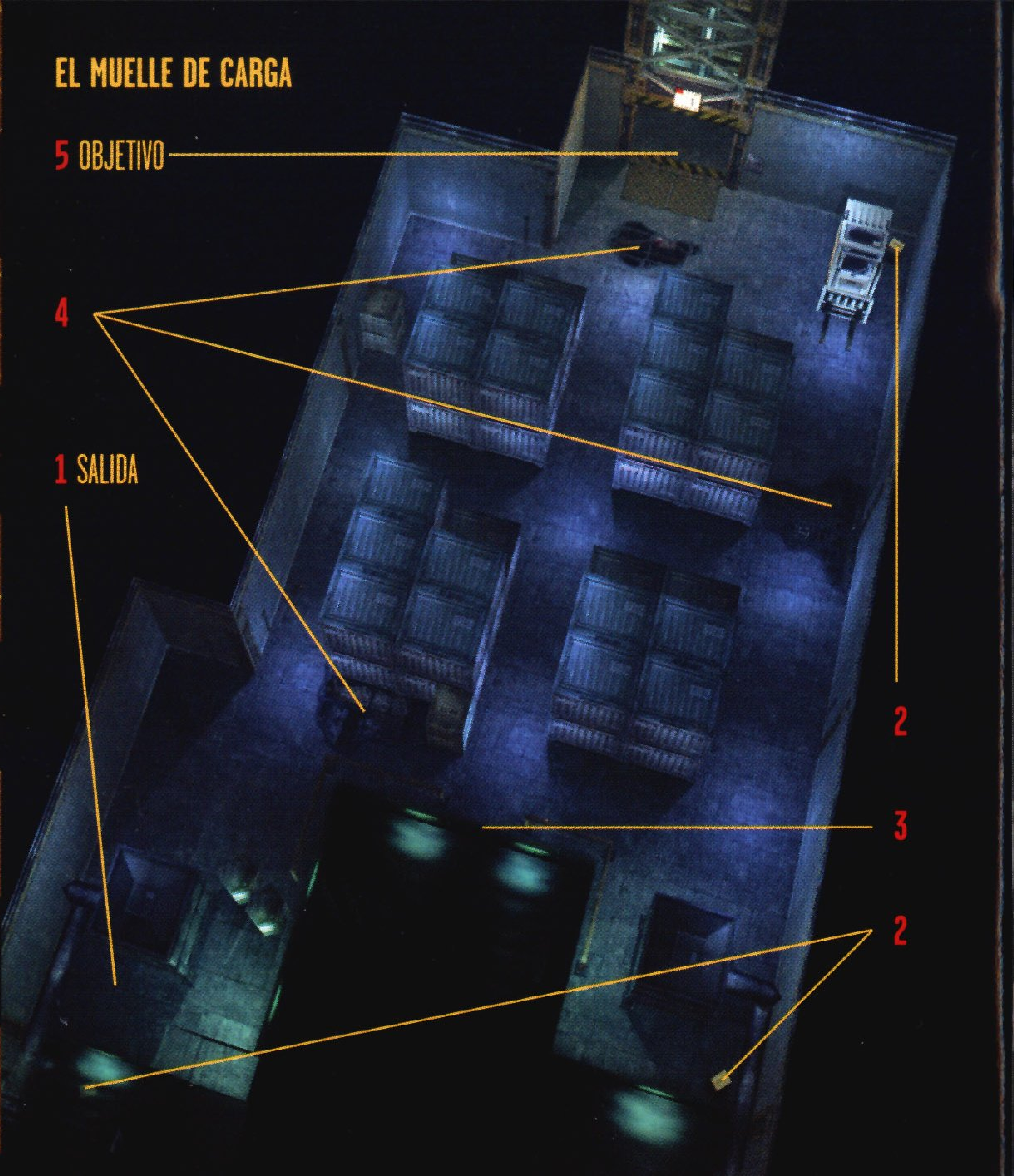
ESPECIAL:

Según vayas avanzando en el juego, aparecerán más opciones en el menú.

[OPERACIONES PREVIAS]

Lee las breves historias sobre "MetalGear" y "MetalGear 2: Solid Snake".

EL MUELLE DE CARGA


5 OBJETIVO
4
1 SALIDA
2
3
2

1 ¡ARRÁSTRTE POR LOS LUGARES MUY ESTRECHOS!

Por ciertos lugares no podrás pasar andando, tendrás que andar a cuatro patas. Para agacharte, pulsa el botón de Arrastre. Una vez de que estés agachado pulsa el botón de dirección para arrastrarte por el suelo. Pulsa el botón de Arrastre de nuevo para levantarte.

2 ¡LLEVA SIEMPRE CONTIGO RACIONES DE COMIDA!

En esta misión en solitario, Snake tendrá que coger todos los objetos y armas una vez de que esté en la misión. Las raciones de comida son objetos de gran valor, ya que aunque el indicador de vida llegue a cero si Snake tiene una ración de comida el indicador de vida aumentará automáticamente y por consiguiente el juego no se terminará. Por ello debes de acostumbrate a llevar siempre contigo una ración de comida.

3 SI TE HAN VISTO, ¡A BUCEAR!

En esta zona, cuando los soldados enemigos te vean, puedes sumergirte en el agua y ya no te seguirán. Cuando estés en la modalidad de Alerta o de Evasión, salta desde la pared de piedra cuando te vean, pulsando el botón de dirección en la dirección que quieras saltar.

4 ¡MIRA BIEN POR DONDE ANDAS!

En el muelle hay charcos y si pasas por un charco harás ruido que alertará a los soldados enemigos. Ten cuidado y mira bien por donde andas para no hacer ningún ruido.

5 ¡ESPERA AL MONTACARGAS!

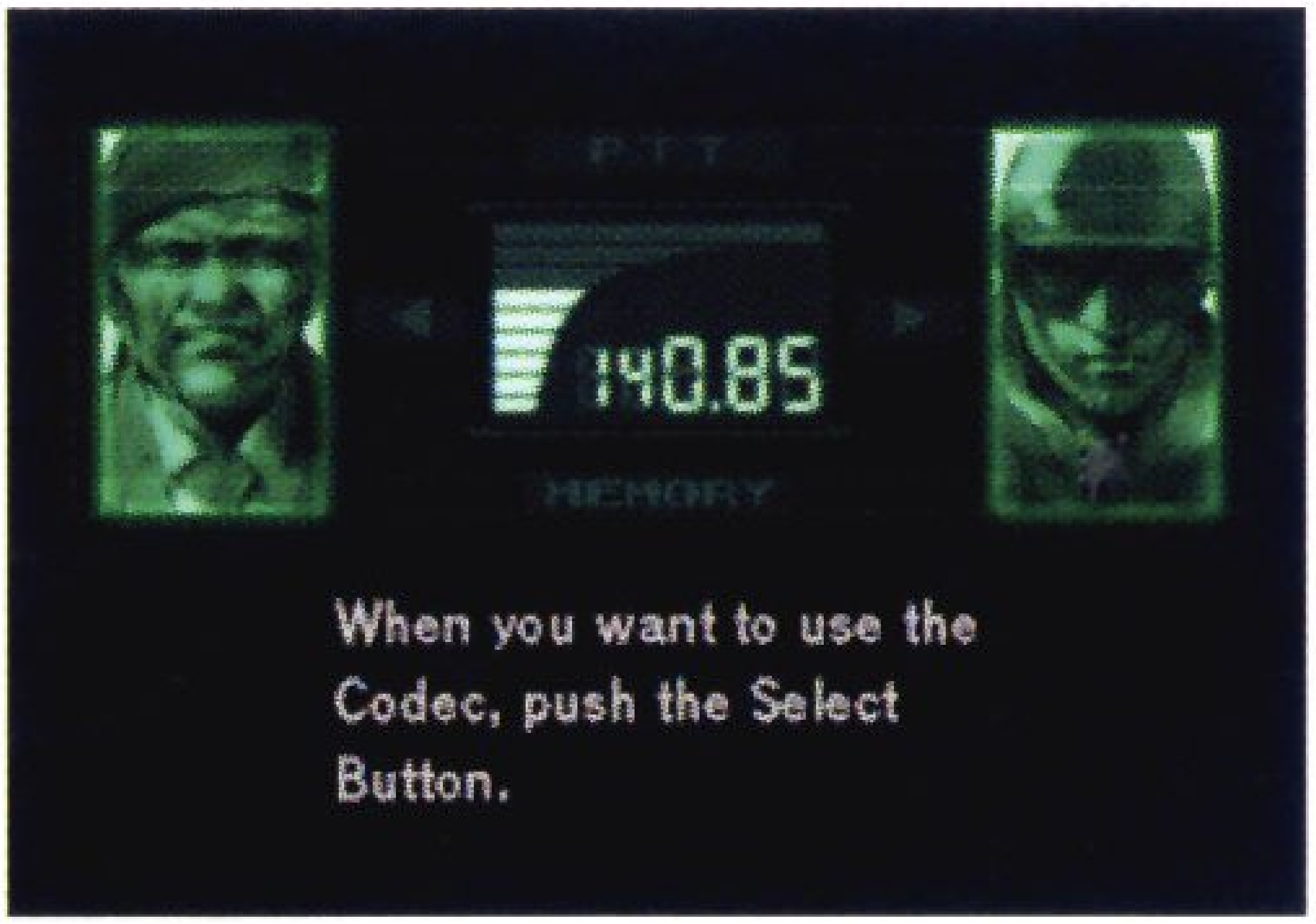
El objetivo en el Muelle de Carga es "llegar hasta el montacargas sin ser visto por los soldados enemigos". Sin embargo, el montacargas no llega en cuanto tú estés en-frente de él. Encuentra un lugar seguro en el que esconderte para esperar a que llegue el montacargas.

¡NO DEJES DE MIRAR EL RADAR!

Con el radar, no sólo podrás ver el lugar en el que se encuentran los soldados enemigos sino que además podrás ver cuál es su campo de visión. No dejes de mirar el radar para asegurarte de que estás fuera del campo de visión de los soldados enemigos. Siempre que estés fuera de su campo de visión, podrás pasar por detrás de ellos sin ser visto.

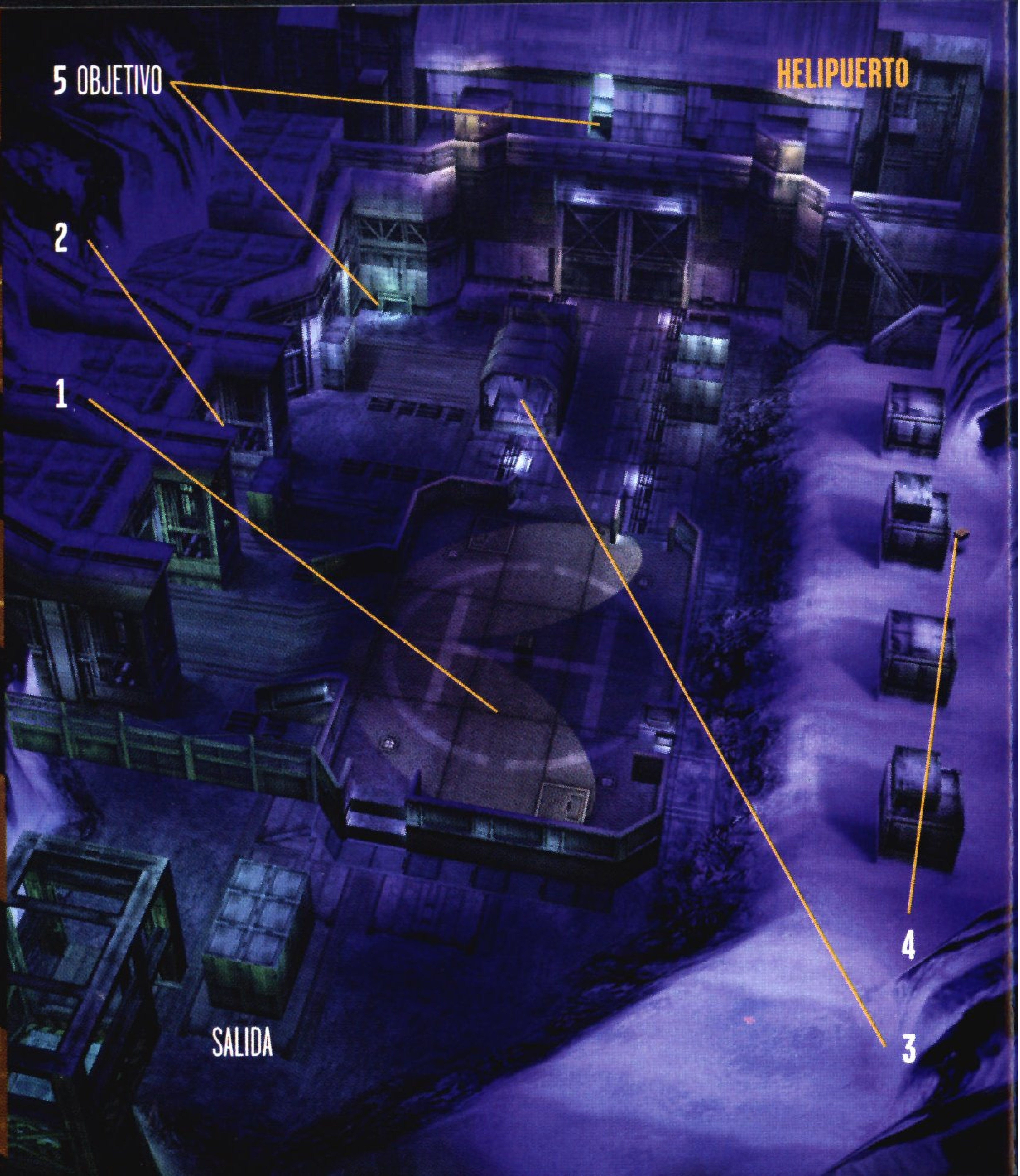
¡PIDE AYUDA SI TIENES PROBLEMAS!

Cuando te encuentres en apuros, pulsa el botón Select (Selección) para llamar a algún compañero por el Codec. El Codec es una fuente de información vital para poder avanzar por el juego. Aprende a valorar el tipo de información que cada uno de tus aliados te puede proporcionar y utiliza esa información sabiamente. (Consulta en la página 2.1 "Codec y Grabando").



When you want to use the Codec, push the Select Button.

HELIPUERTO


5 OBJETIVO
2
1
4
SALIDA
3

1 ¡MANTENTE ALEJADO DE LOS FAROS DE CONTROL!

En esta zona hay una caja muy importante. Dentro de la caja están las granadas de Chaff, que pueden paralizar temporalmente los aparatos electrónicos. Consíguelos sin ser visto. ¡Atención con los faros de control!

2 ¡LA CÁMARA DE VIGILANCIA!

Detrás de la lonja de almacenamiento están las granadas stunt. Pero cuidado, ya que hay una cámara de vigilancia para evitar que nadie las robe.

3 ¡CONSIGUE LOS SOCOM!

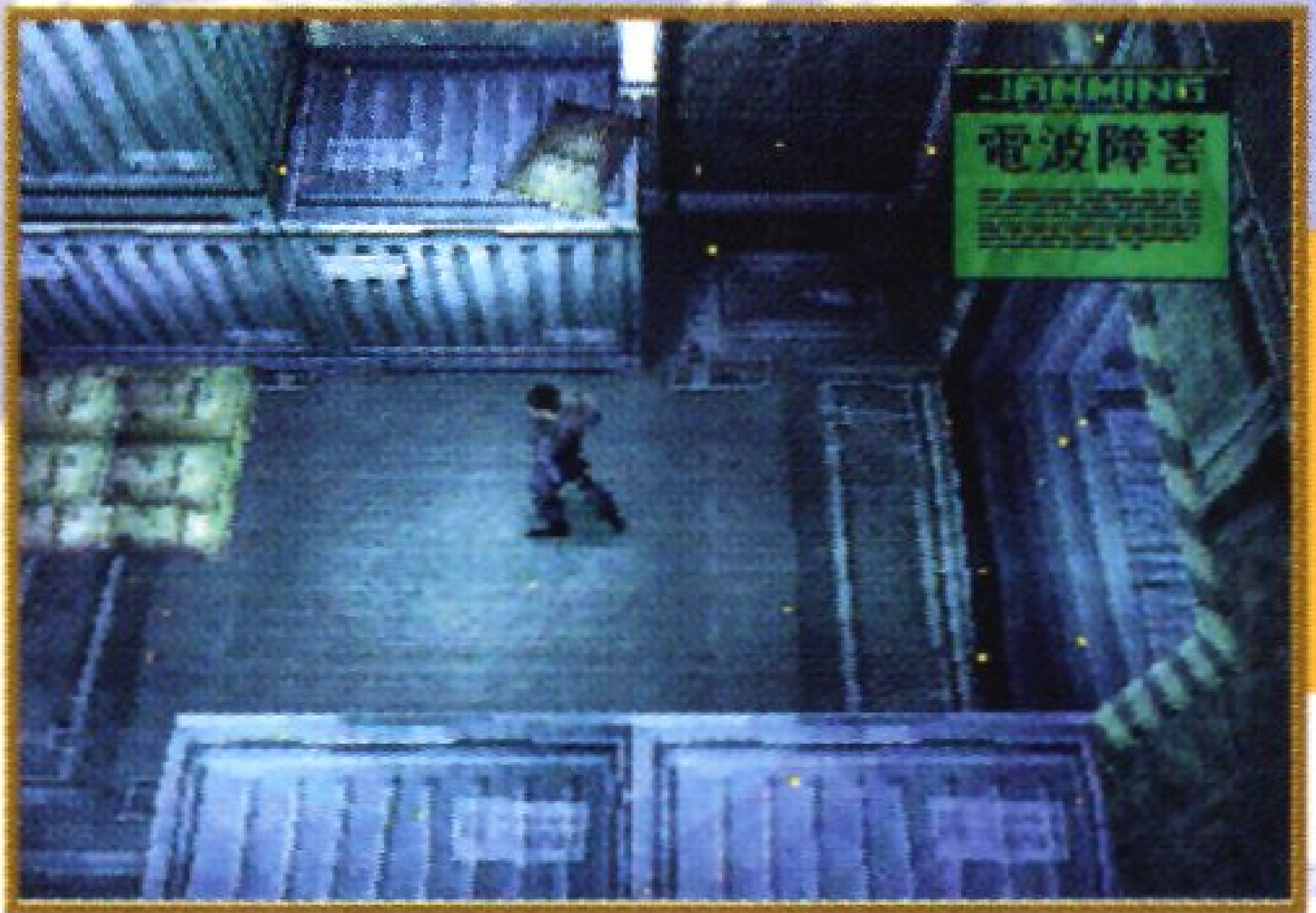
Dentro del camión hay una caja con las pistolas semiautomáticas SOCOM. Si pulsas y mantienes pulsado el botón de Arma, puedes hacer que tu objetivo quede paralizado antes de disparar.

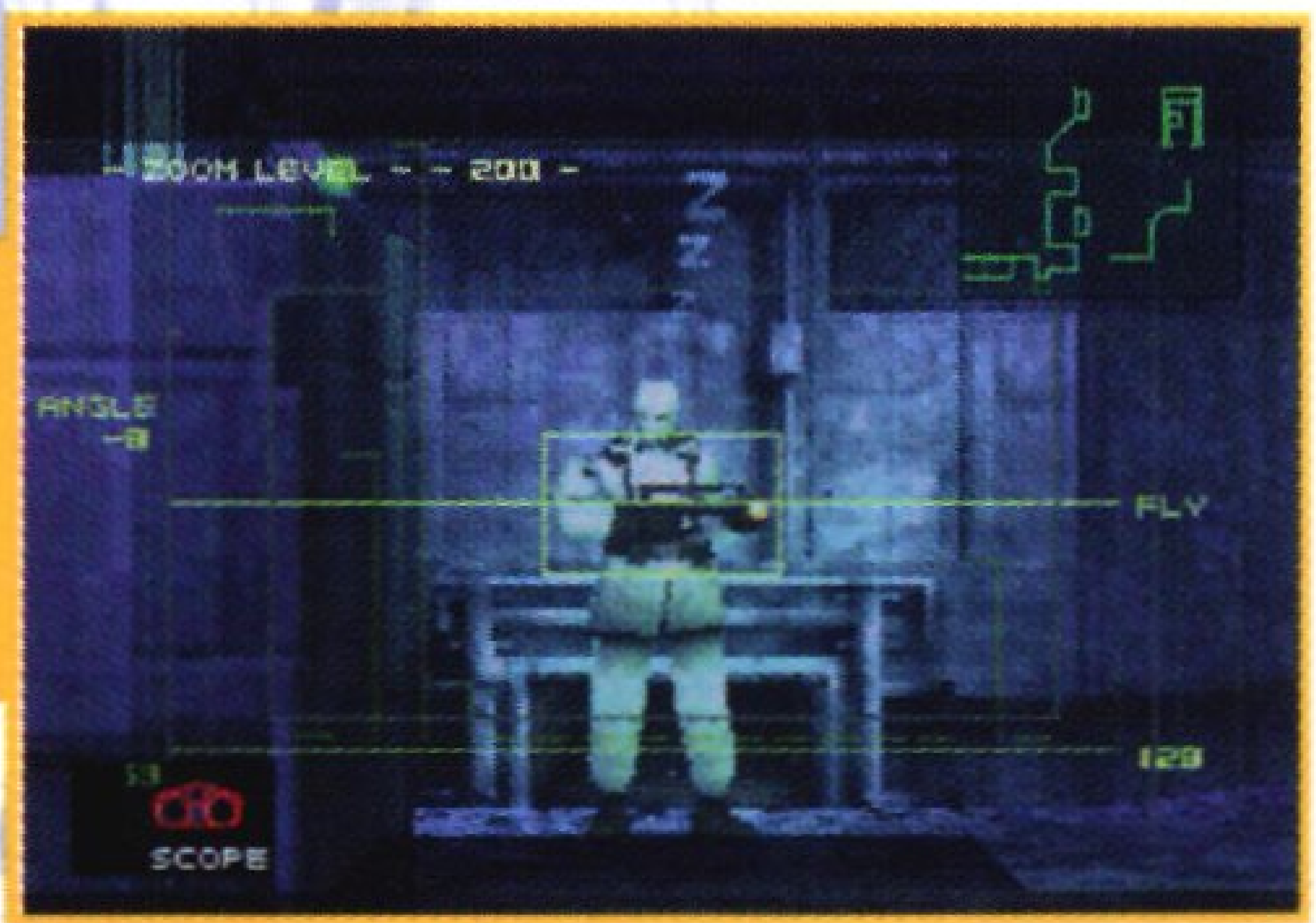
4 ¡A POR LAS RACIONES DE COMIDA!

Esta caja contiene las raciones de comida. Cuando andes por la nieve dejarás huellas. Cuidado con los soldados cuando vayas a coger las raciones de comida.

5 ¡ÉSTE ES TU OBJETIVO!

El objetivo a cumplir en el Helipuerto es infiltrate en uno de los dos tubos de ventilación. Los dos tubos de ventilación están al nivel de suelo, así que para pasar por ellos tienes que agacharte y andar a cuatro patas. Pero.... ¿has cogido ya todos los objetos?





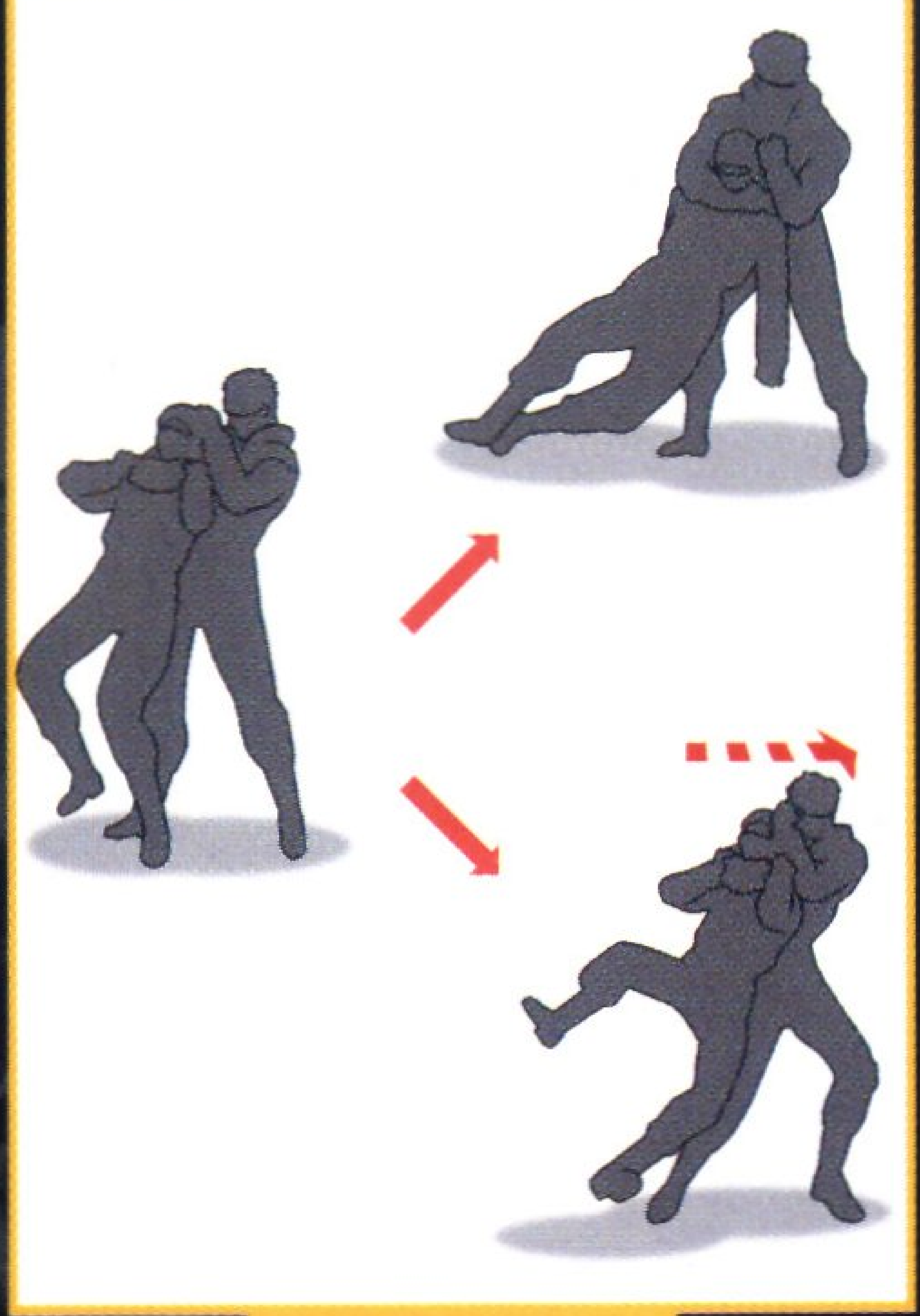
ESTRANGULAR

Cuando no tengas ningún arma en tu posesión y pulses el botón de Arma (sin pulsar el botón de dirección) estando cerca de un enemigo, puedes estrangularlo.

Si pulsas el botón de dirección (mientras mantienes pulsado el botón de Arma) puedes arrastrar al enemigo por el suelo

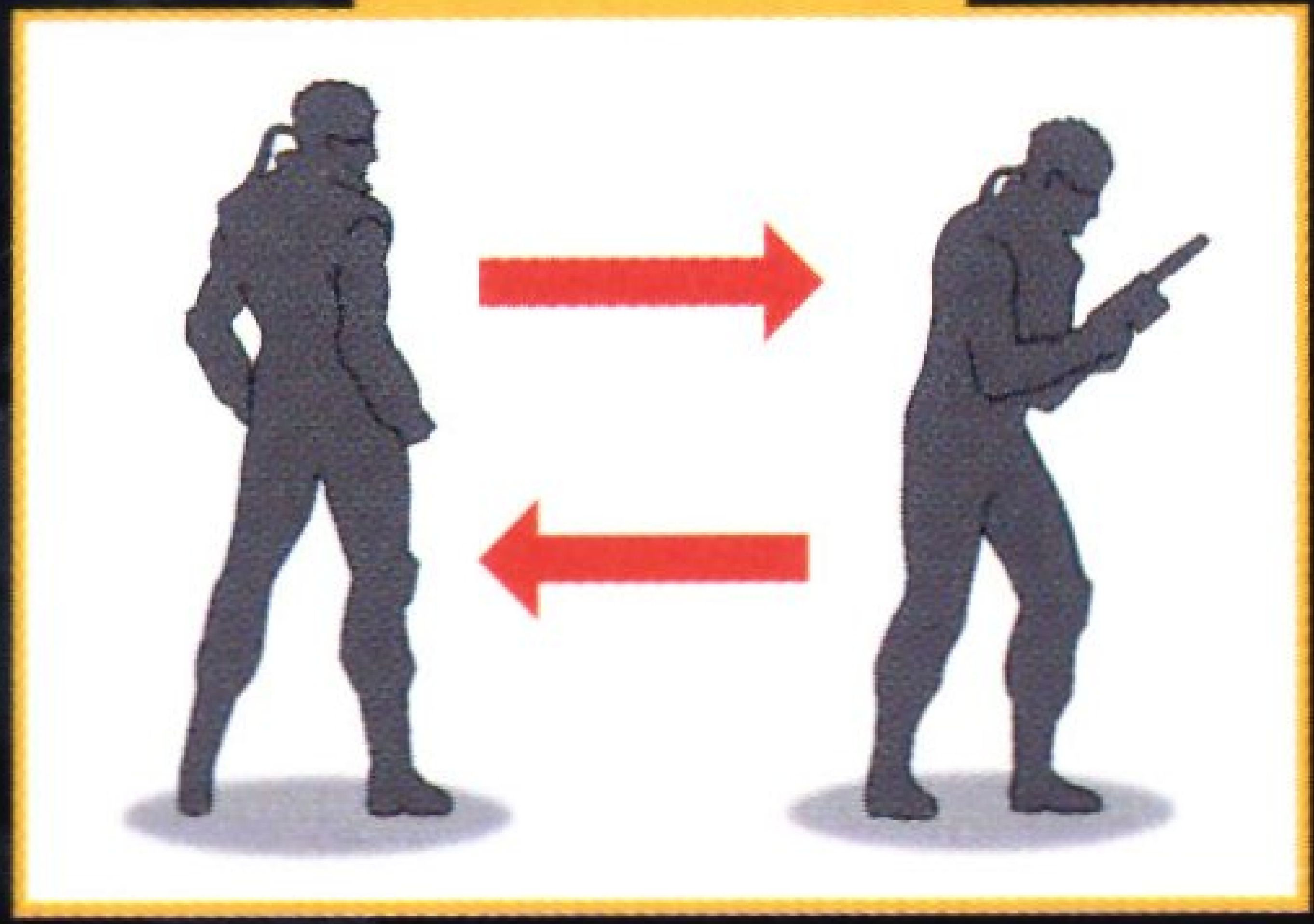
Si pulsas repetidamente el botón de Arma mientras estás estrangulando a un enemigo puedes romper el cuello de tu enemigo.

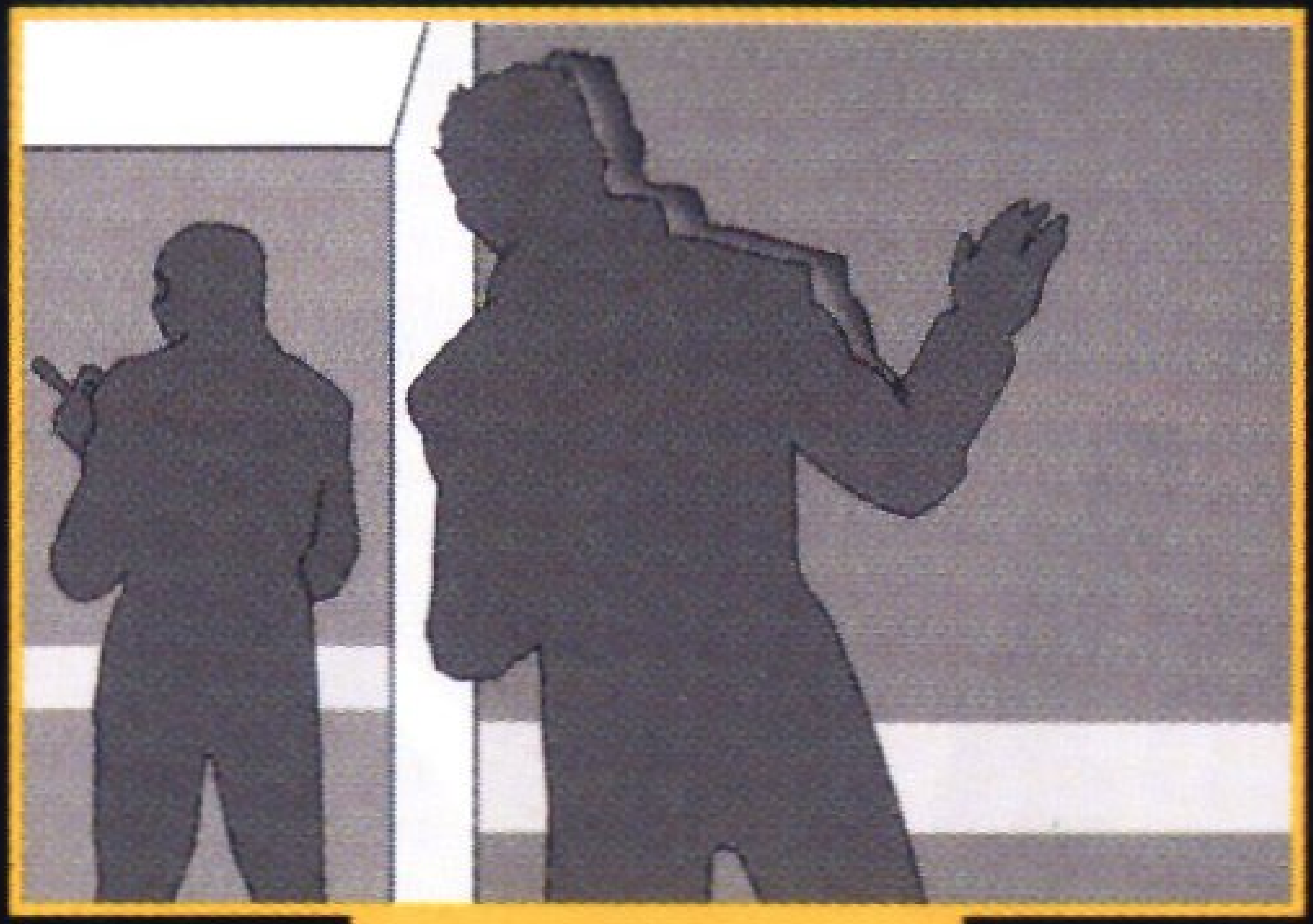
*** Si consigues estrangular a un enemigo y matarle sin ser descubierto, éste dejará caer un objeto.**



CAMBIO RÁPIDO

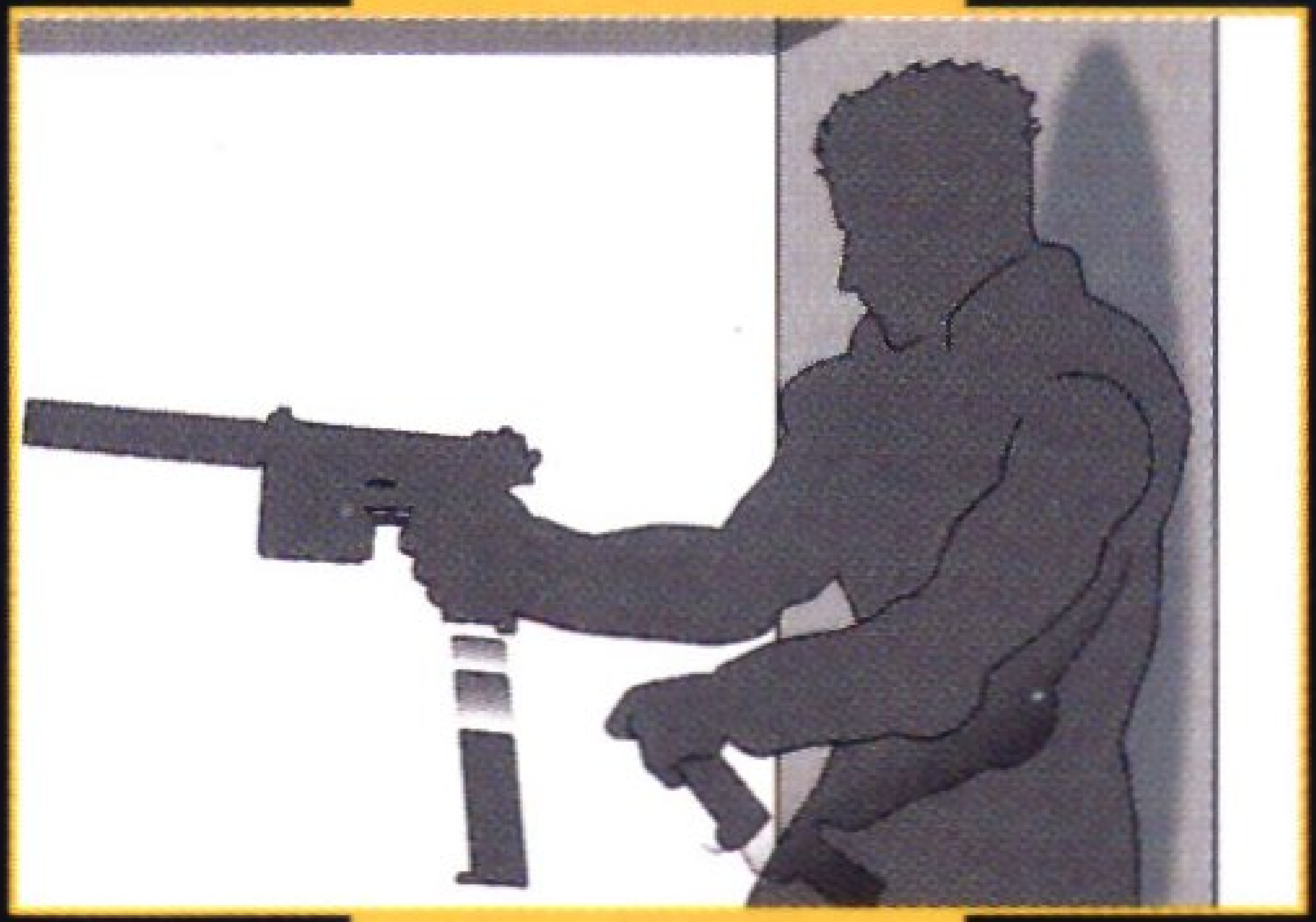
Puedes equipar y soltar un arma u objeto sin tener que abrir las ventanas de armas u objetos pulsando los botones R1/L1. Si pulsas el botón cuando estés en posesión de un objeto/arma, lo soltarás. Si pulsas el botón cuando no tengas nada en tu posesión, te equiparás con el último arma/objeto que hubieras tenido en tu posesión





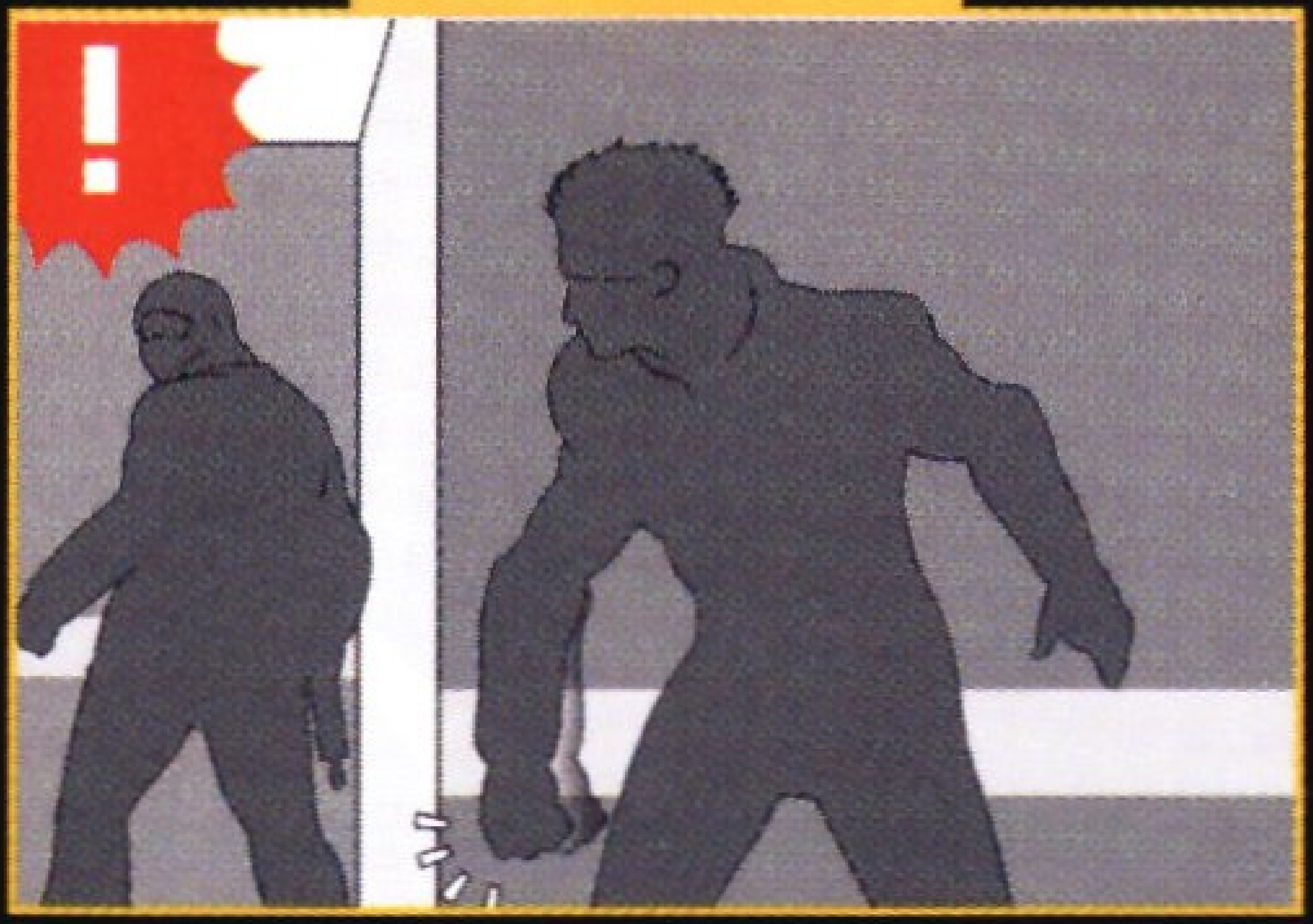
RÁPIDA OJEADA

Si pulsas el botón R1 o L1 cuando estés en la modalidad de Primera Persona, puedes dar un pequeño paso hacia la derecha o izquierda. Cuando sueltes el botón volverás a la posición inicial. Es una buena forma de echar una ojeada a lo que hay enfrente de ti sin ser visto y permaneciendo escondido.



CARGAR EL ARMA Y CORRER MIENTRAS DISPARAS

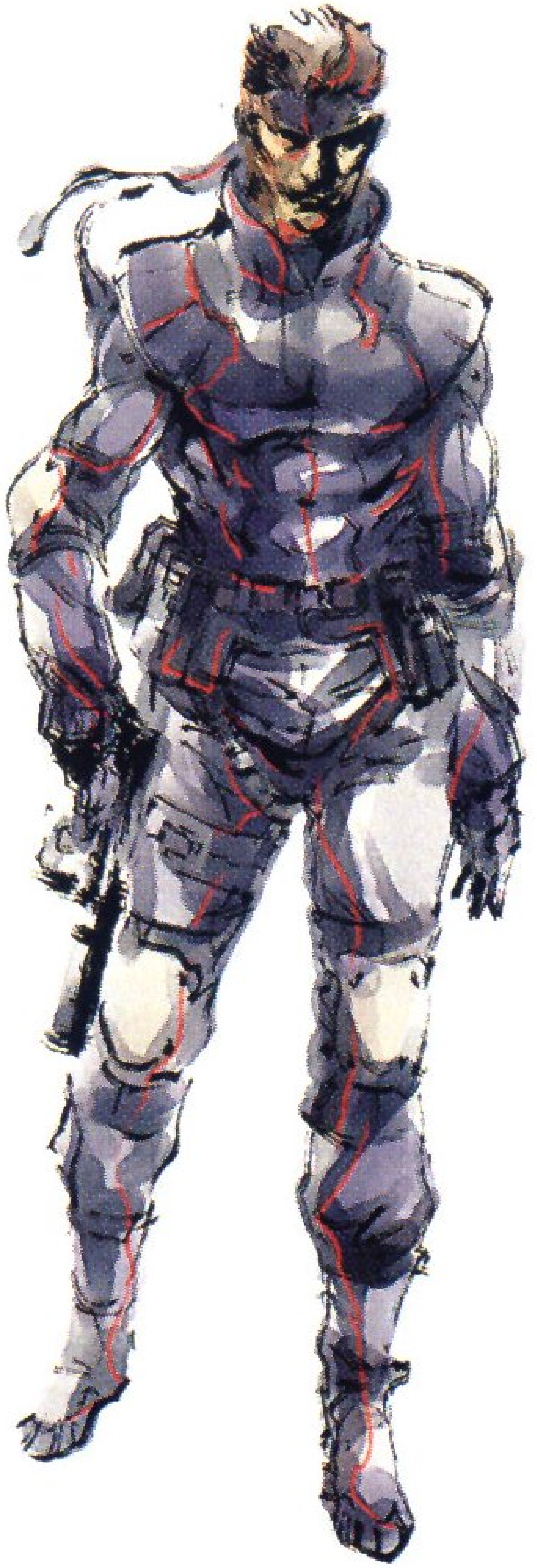
Cuando estés luchando y tengas que recargar tu arma, te quedarás indefenso durante unos segundos. Hay una forma de evitar lo anterior: cuando creas que Snake se va a quedar sin munición pulsa el botón R1 dos veces. Al hacerlo, cancelarás tu acción y recargarás tu arma. Además puedes correr mientras disparas tu SOCOM o tu FAMAS pulsando el botón de Arrastre mientras mantienes pulsado el botón de Arma.



LA MODALIDAD DE RUIDO

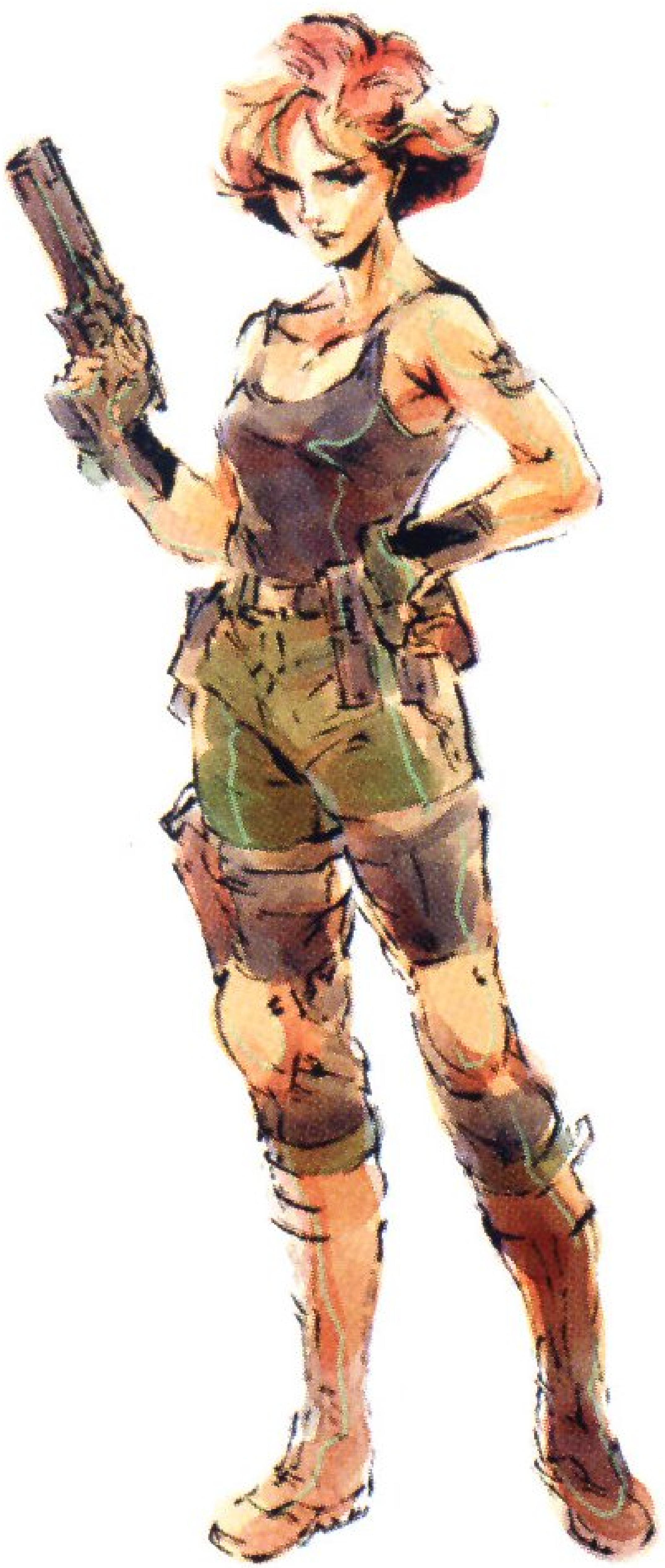
Cuando los soldados enemigos oigan un ruido extraño, dejarán de patrullar su zona para investigar el lugar del que provino el ruido. Si no encuentran nada extraño, volverán a su ruta de patrullaje. Pulsa el botón de Acción cuando estés bloqueado por una pared u otro objeto para hacer un ruido. Si juegas bien tus cartas, podrás hacer que los soldados enemigos se dirigan hacia el lugar en el que te encuentras.

SOLID SNAKE



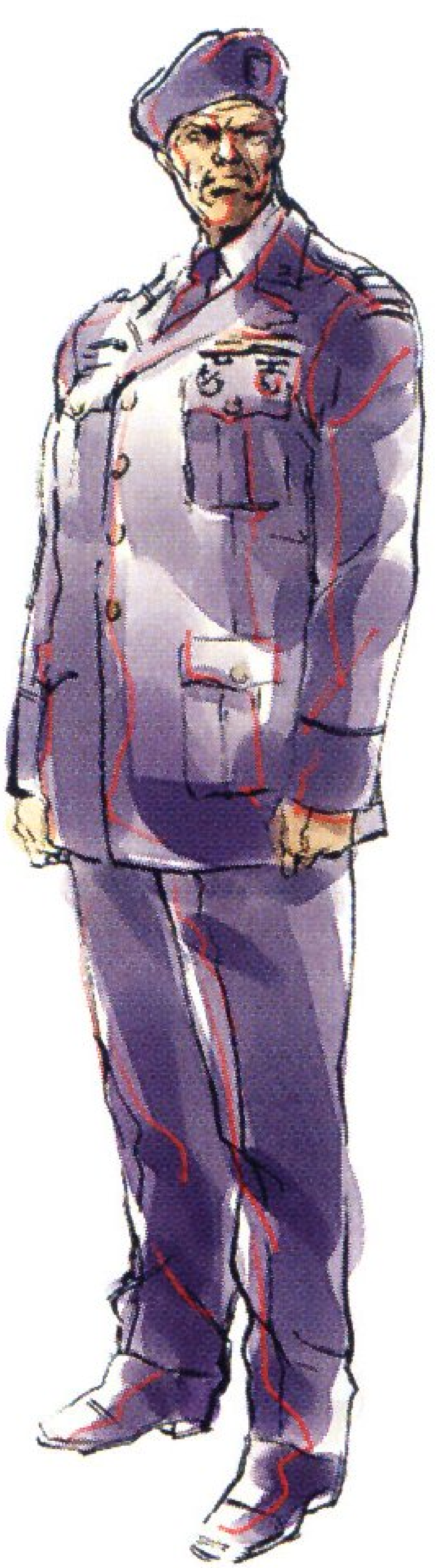
Antiguo miembro de FOXHOUND. Todo un experto en infiltración. Puede cumplir su misión en cualquier lugar o bajo cualquier circunstancia.

MERYL SILVERBURGH



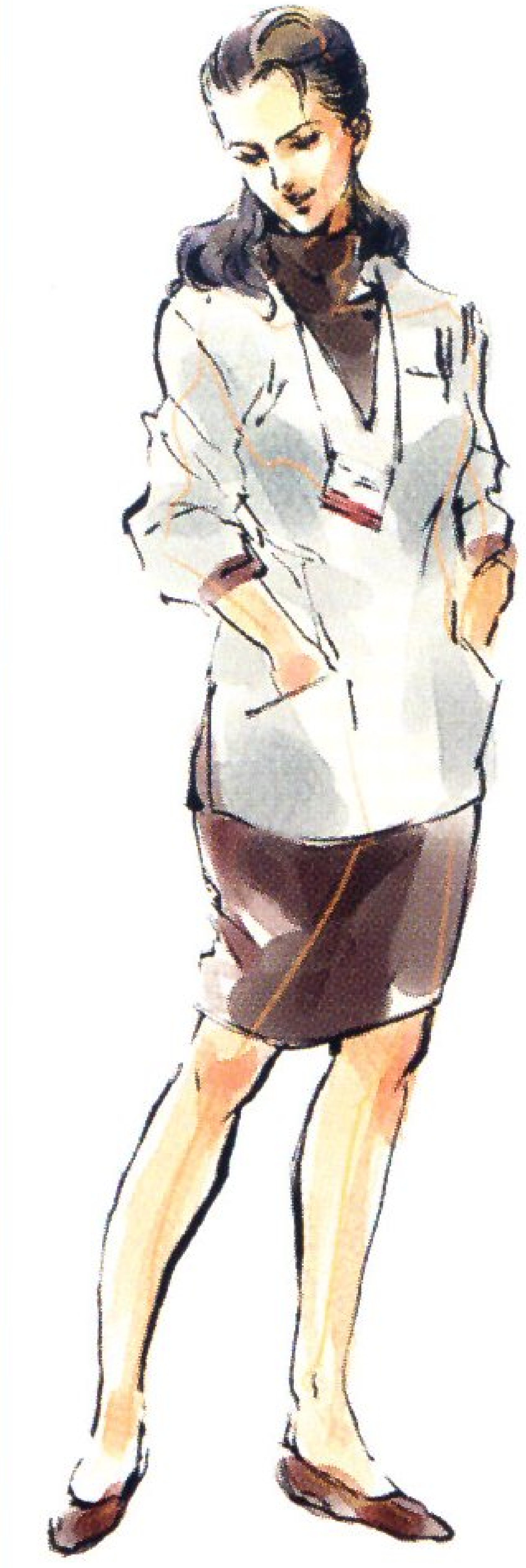
Es la sobrina de Campbell. La han enviado al centro de la revuelta FOXHOUND. Aunque ha sido entrenada militarmente no tiene ninguna experiencia práctica en el campo de batalla..

ROY CAMPBELL



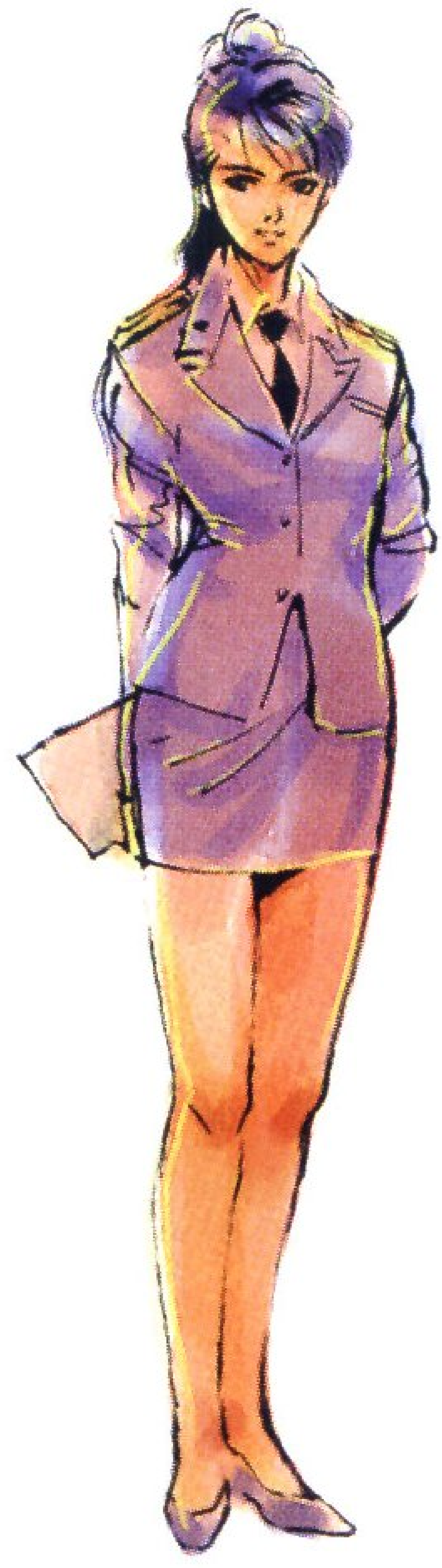
El antiguo comandante de FOXHOUND. Aunque ya está jubilado, se le ha llamado para que sea el comandante de esta operación ya que él es el único que conoce a Solid Snake.

NAOMI HUNTER



Jefa del Departamente médico de FOXHOUND, está a cargo de la terapia genética. Trabaja junto a Campbell para ayudar a Solid Snake.

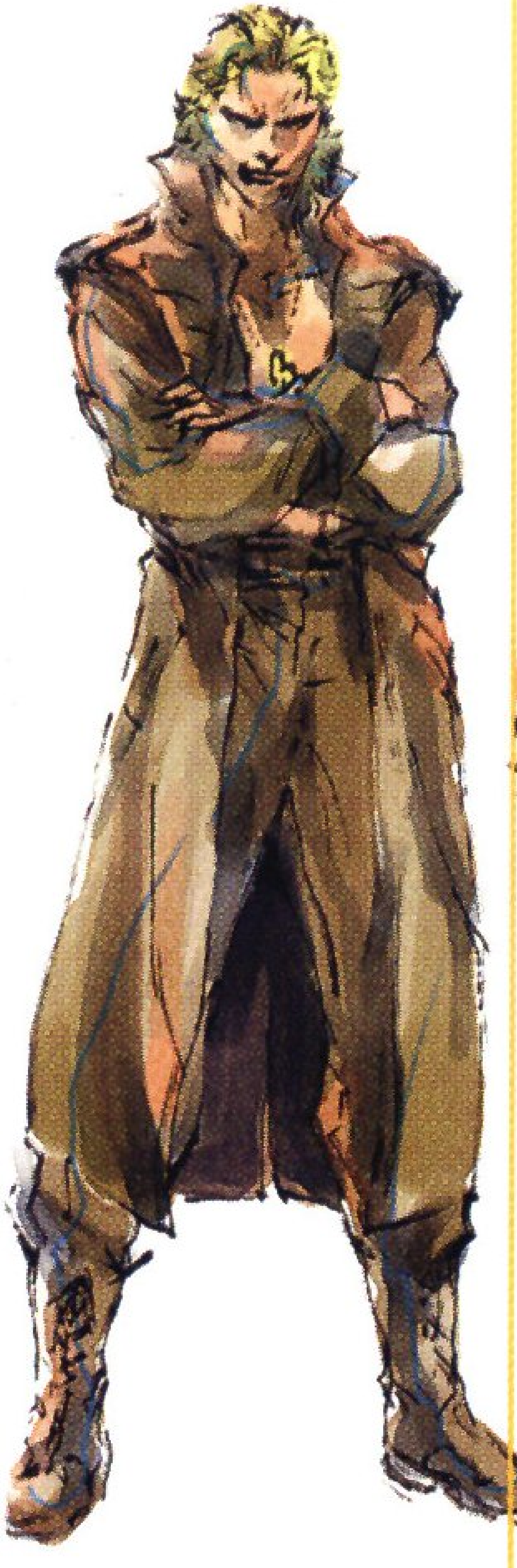
MEI LING



Es la operadora a cargo de las telecomunicaciones en esta operación. Ella fue la inventora del sistema de comunicación CODEC que Snake está utilizando.

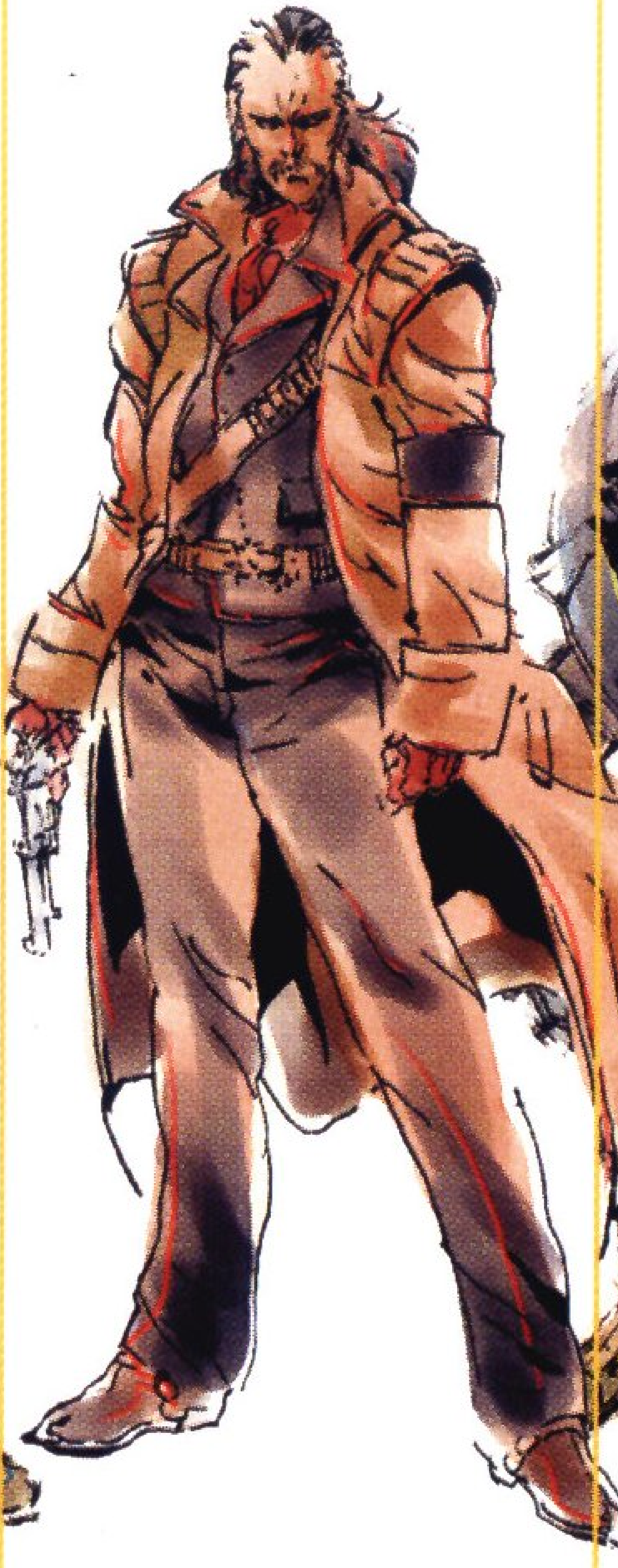
EL GRUPO DE FUERZAS ESPECIALES DE FOXHOUND

LIQUID SNAKE



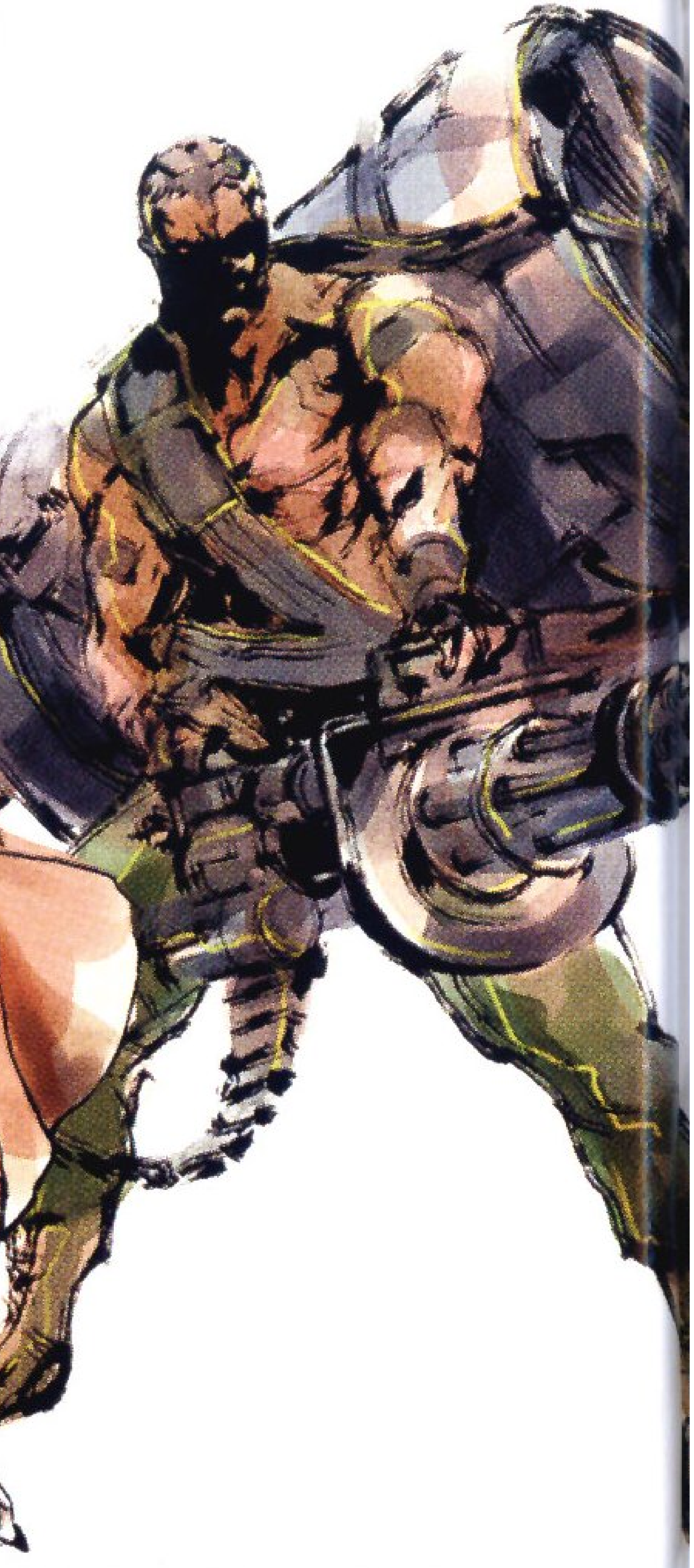
Un hombre que tiene la misma cara que Snake. Es el líder de FOXHOUND, y es el cerebro de este ataque terrorista.

REVOLVER OCELOT



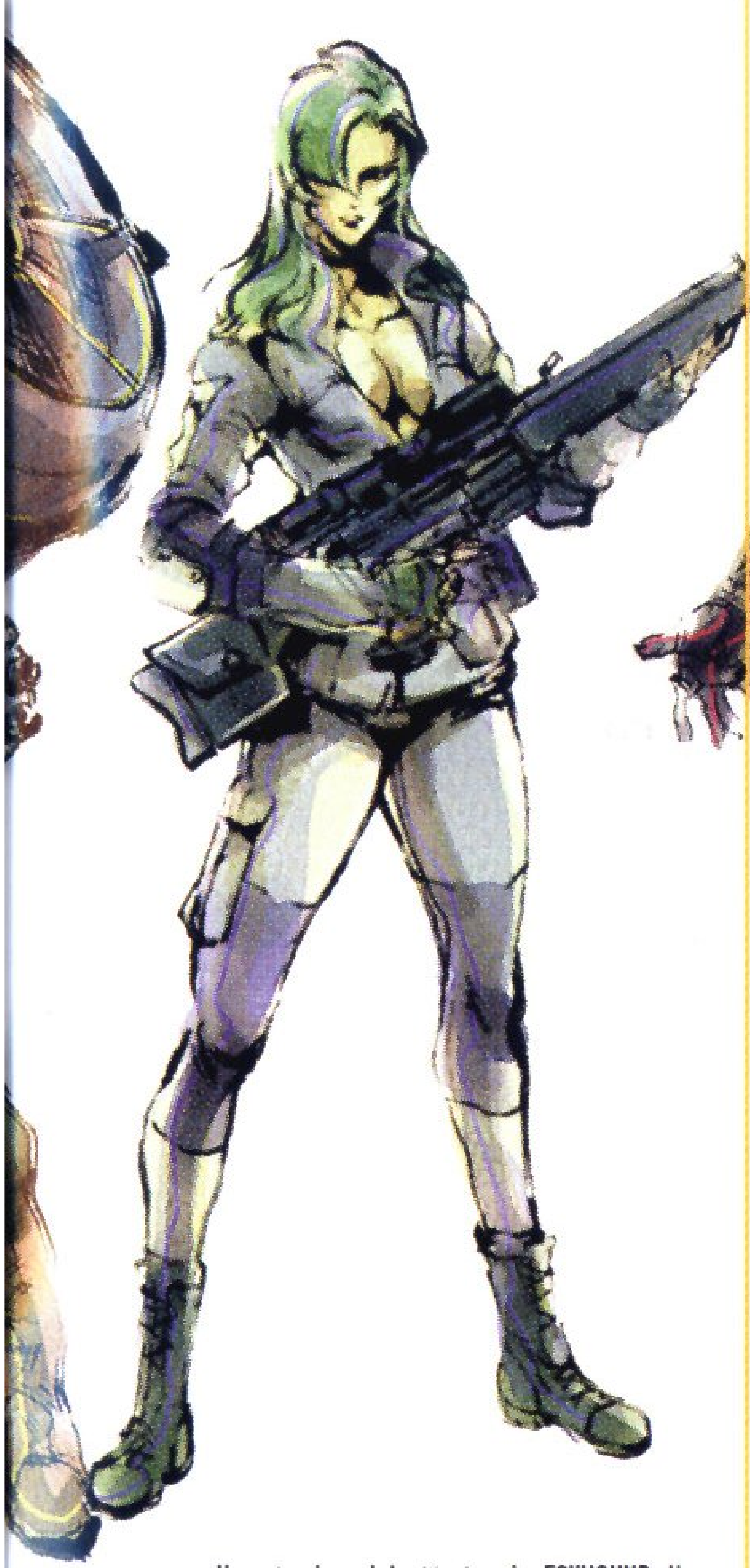
Un miembro del ejército de FOXHOUND. Todo un experto en pistolas de mano y un "sado" al que le encanta practicar cualquier método de tortura. Un formidable Pistolero.

VULCAN RAVEN



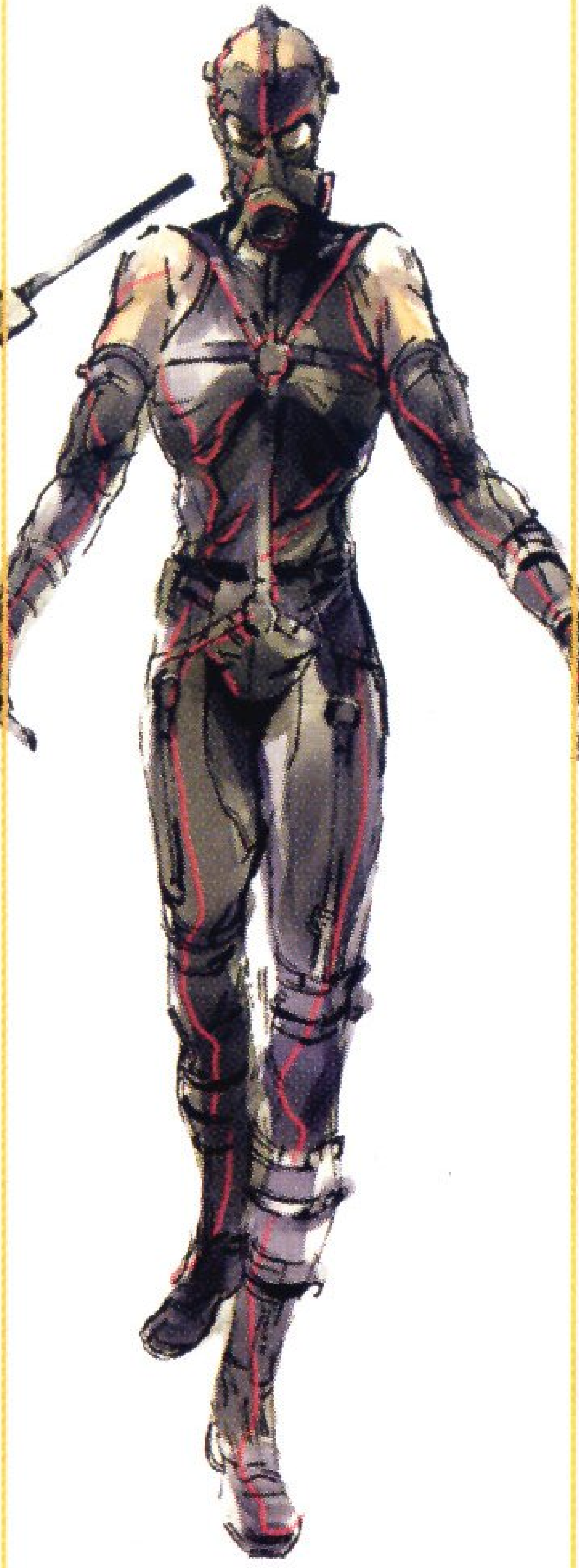
Un miembro del ejército de FOXHOUND. Es un "curandero" gigante con muchos poderes espirituales. Ha sido dotado con un musculoso y enorme cuerpo que puede aguantar las más bajas temperaturas.

SNIPER WOLF



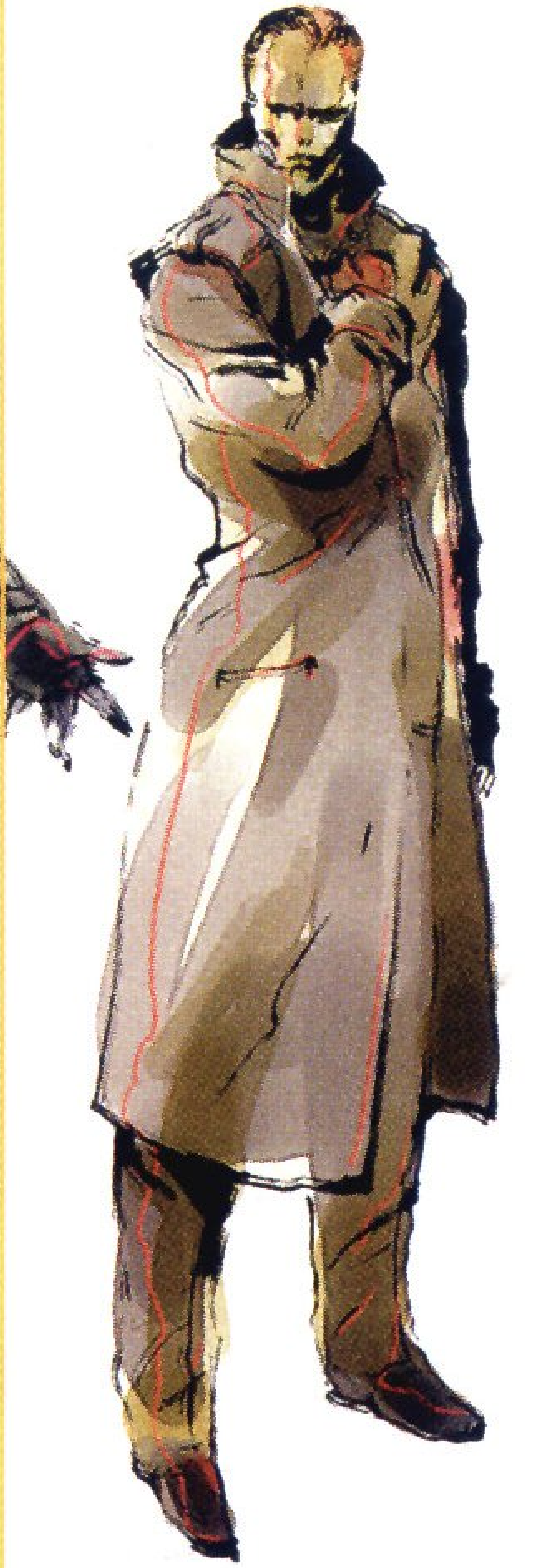
Un miembro del ejército de FOXHOUND. Una gran francotiradora, puede estar en posición se "espera" hasta una semana sin mover ni un solo músculo.

PSYCHO MANTIS



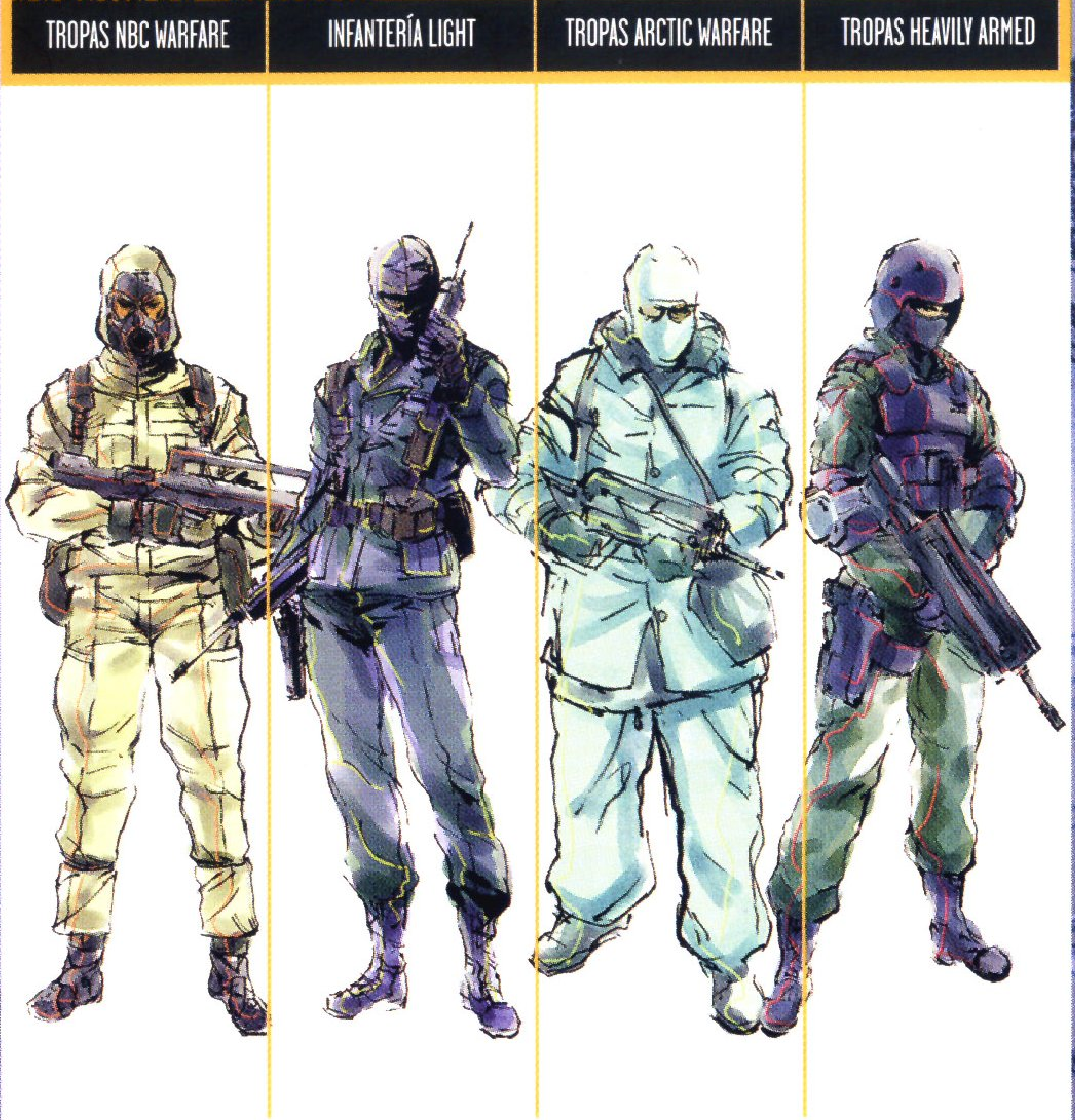
FOXHOUND/KGB - Un miembro del ejército de FOXHOUND y antiguo miembro del cuerpo de inteligencia de la KGB. Tiene grandes poderes telekinetic y además puede leer la mente de otras personas

DECOY OCTOPUS



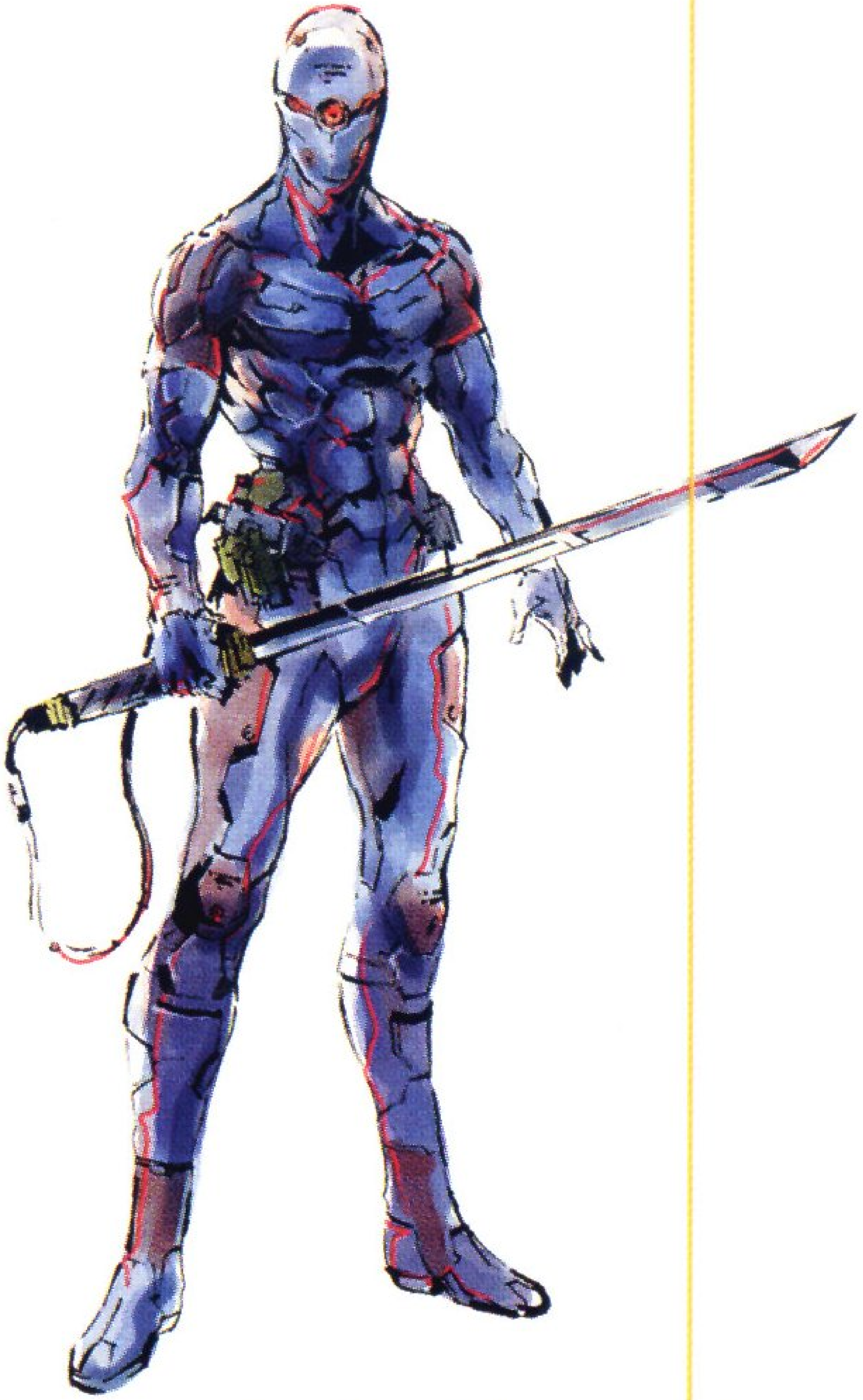
Un miembro del ejército de FOXHOUND. Poco se sabe sobre este personaje.

SOLDADOS GENOME


TROPAS NBC WARFARE
INFANTERÍA LIGHT
TROPAS ARCTIC WARFARE
TROPAS HEAVILY ARMED

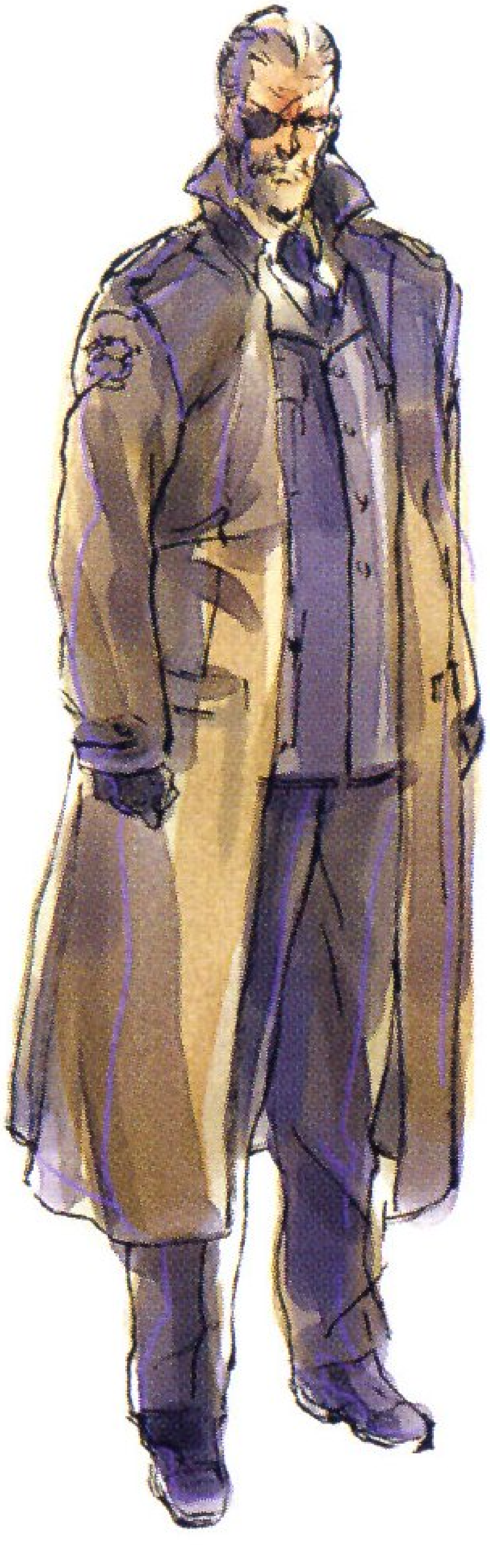
Miembros de las fuerzas especiales de la "New Generation" y unidades de reserva de la FOXHOUND. Aunque prácticamente no tienen ninguna experiencia en el campo de batalla, han seguido un duro y eficaz entrenamiento simulado de realidad virtual, y por lo tanto se les puede considerar como veteranos soldados.

NINJA



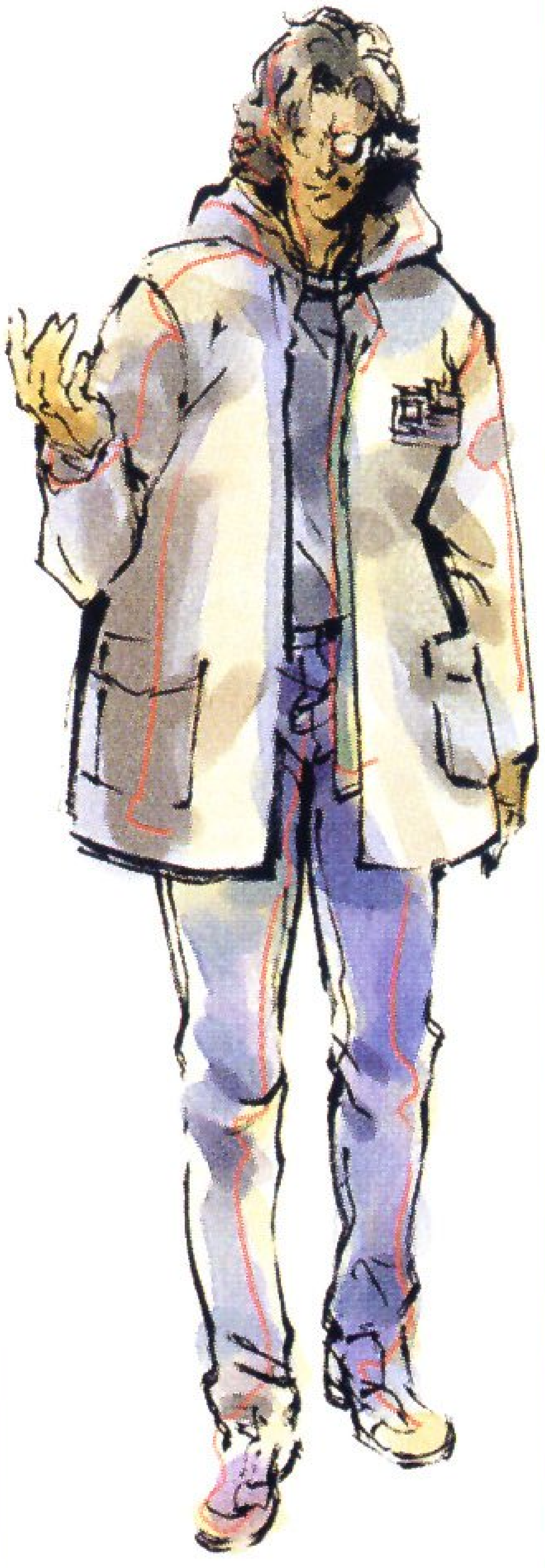
Poco se sabe a cerca de este “cyborg ninja”. Utiliza un traje de camuflaje secreto y tiene una katana (espada) japonesa con la que puede cortar incluso metal. Y con el traje que lleva hasta las balas le rebotan. Pero, ¿en que equipo está?

GRAN JEFE



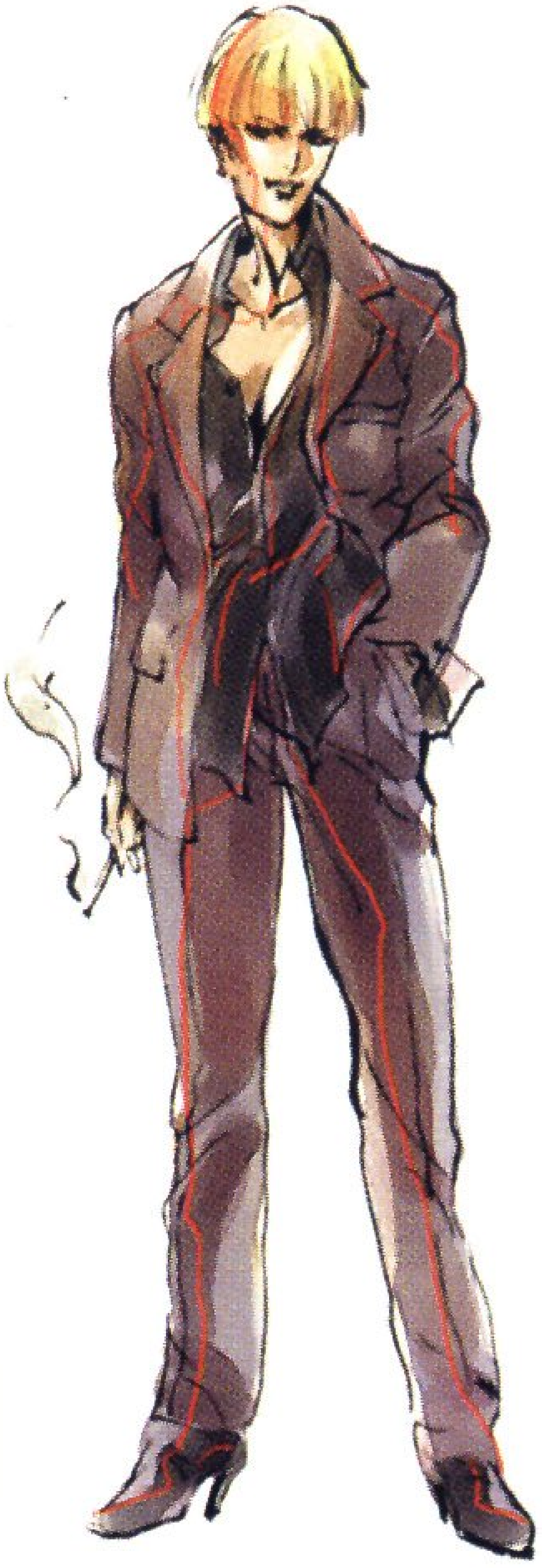
Antiguo comandante de FOXHOUND, conocido por el nombre de “el Soldado Legendario” o “el Mejor Soldado del siglo 20”. Sus restos han sido conservados por el ejército

HAL EMMERICH



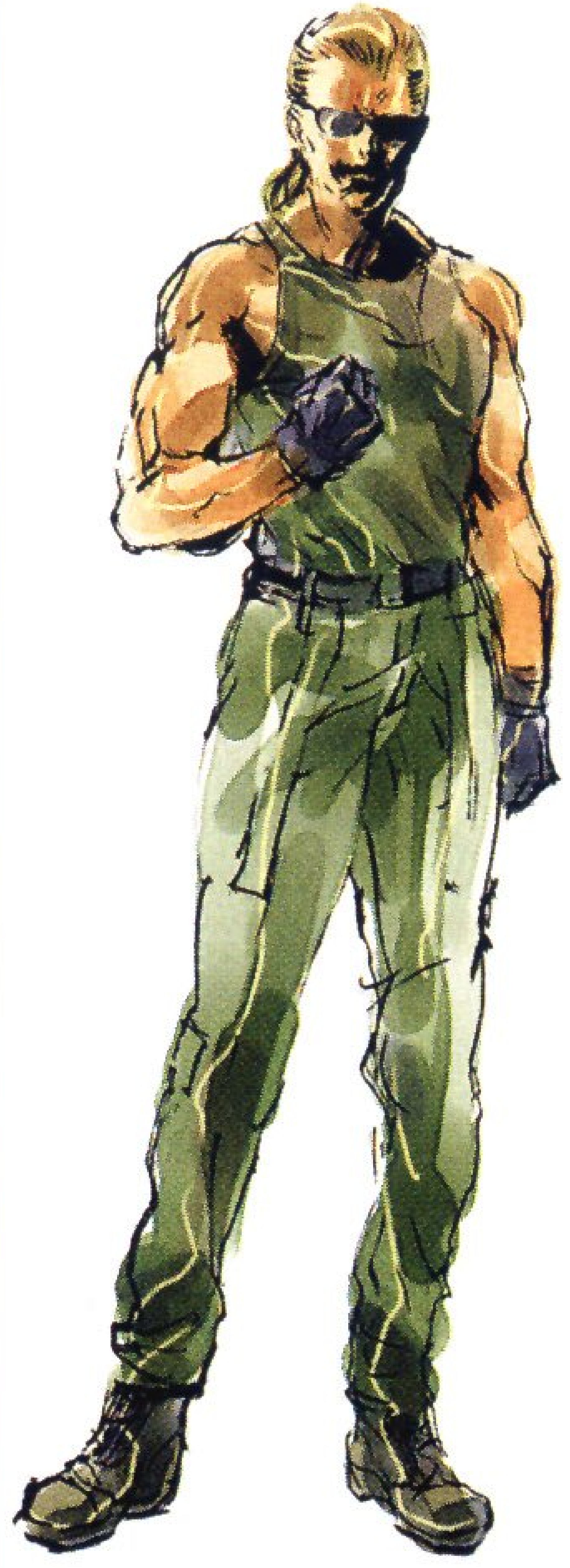
Un empleado de ArmsTech Inc. Se le conoce por el apodo de Otacon (el nombre de una convención de comic japonesa). Es un gran fan de los comic japoneses.

NATASHA ROMANENKO



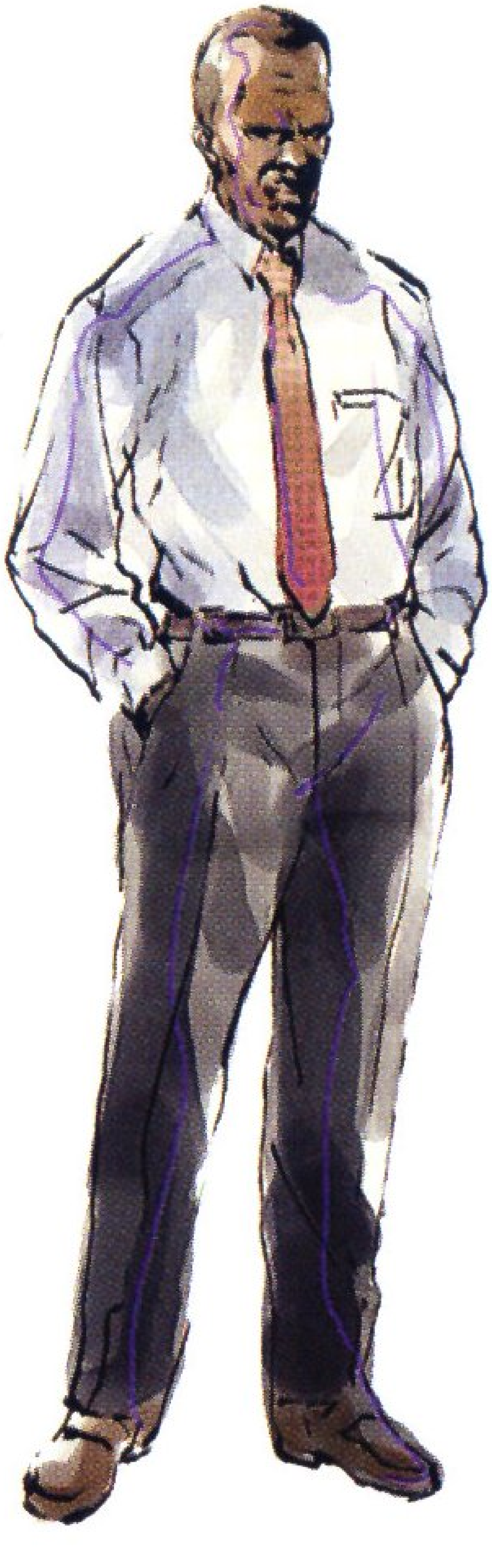
Una analista militar que trabaja por su cuenta. Proporciona valiosa información a Snake sobre tecnología nuclear, sobre la cual ella es toda una experta.

MASTER MILLER



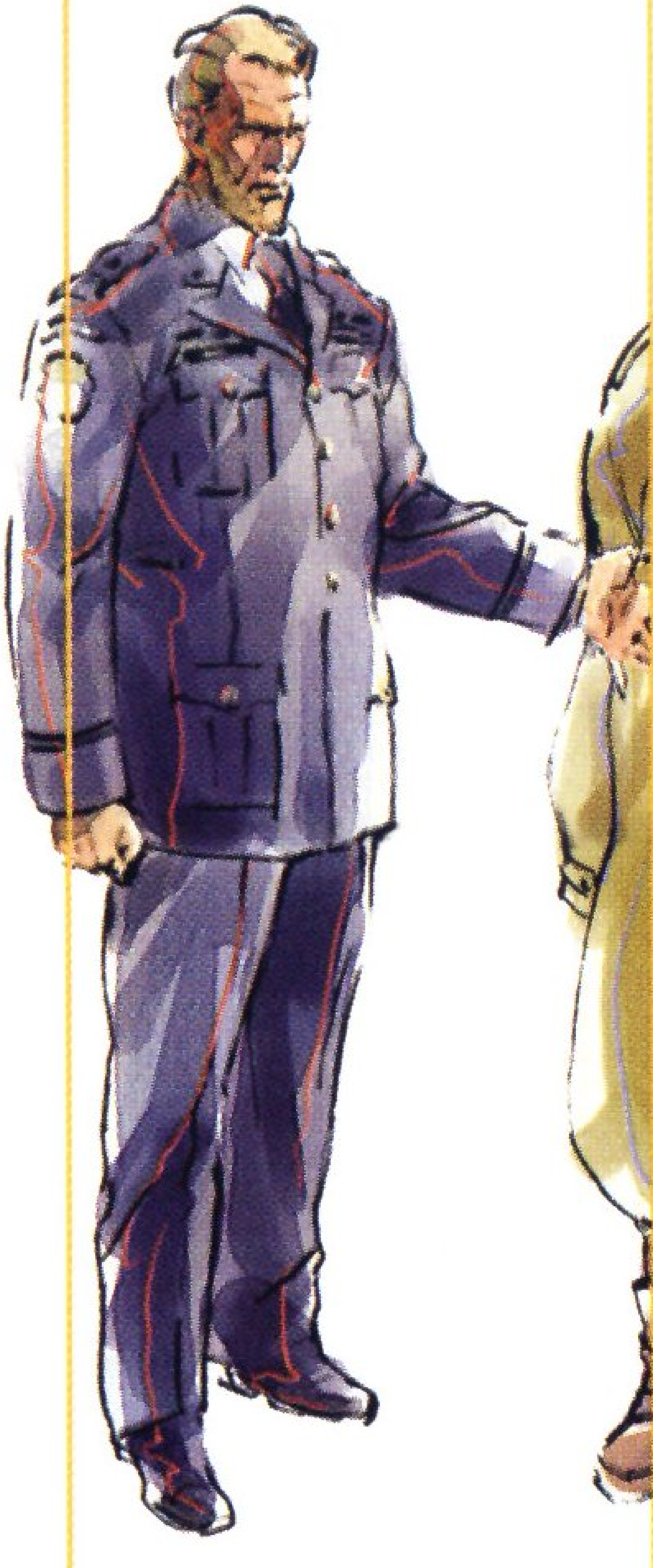
Antiguo profesor de supervivencia de FOXHOUND. Proporciona información a Snake a través del CODEC.

DONALD ANDERSON



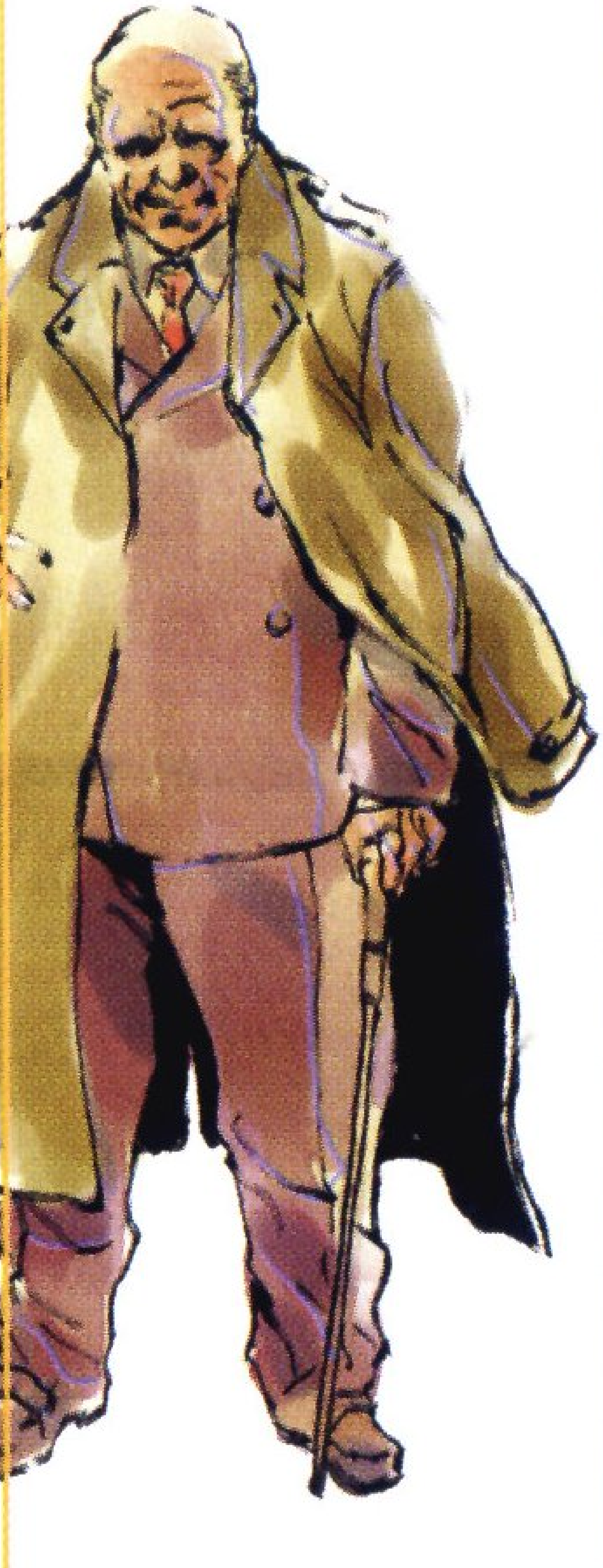
Director de DARPA (Agencia de investigación de Defensa). Ha sido secuestrado por los terroristas.

JIM HOUSEMAN

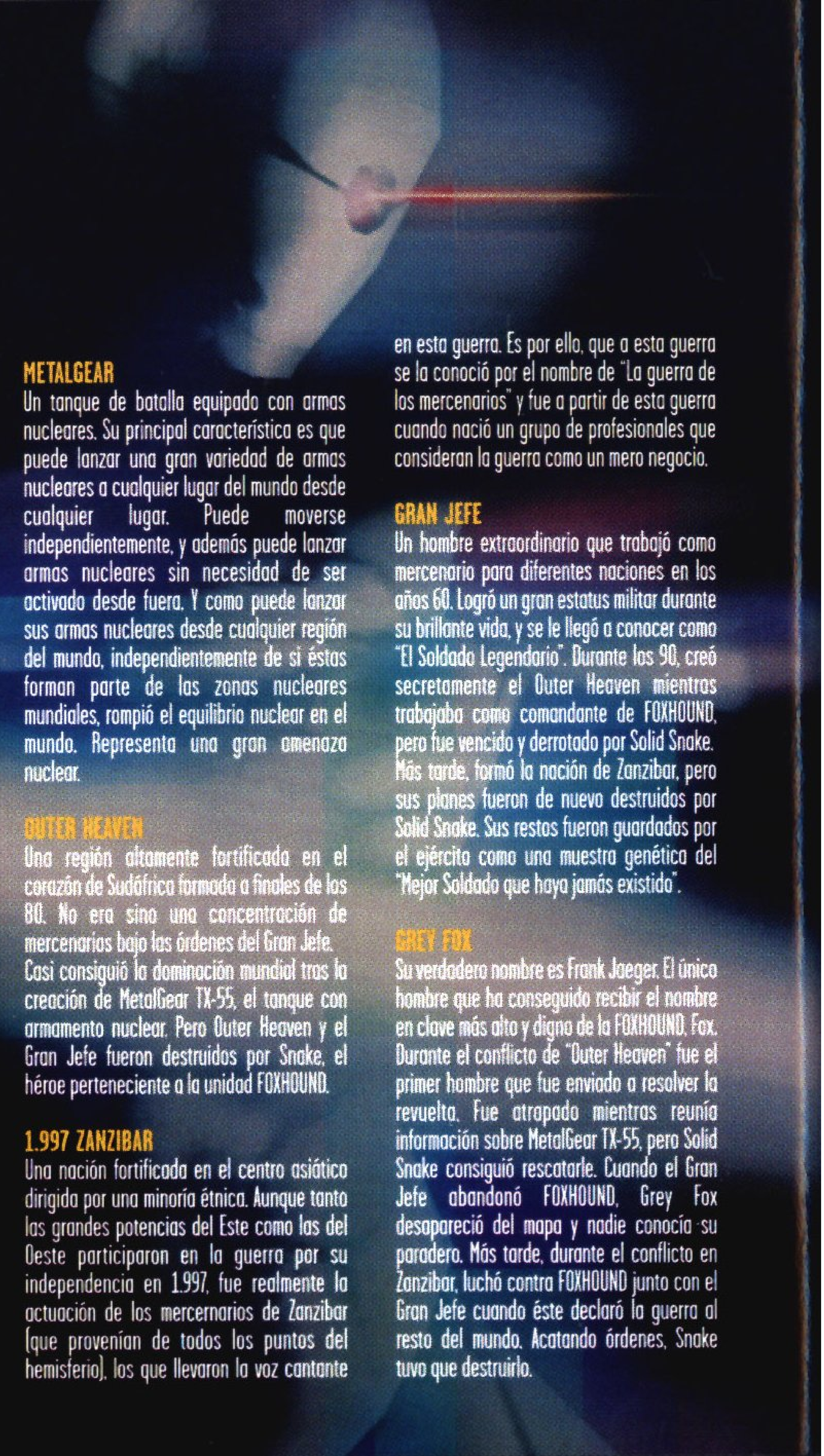


Secretario de Defensa. Dirige su propia operación anti-terrorista desde su avión AWACS.

KENNETH BAKER



Presidente de una gran empresa de armamento (ArmsTech Inc.). Ha sido secuestrado por el grupo terrorista junto con el Director de DARPA, Donald Anderson.



LA UNIDAD FOX-HOUND

Una unidad de las fuerzas especiales formada para luchar contra las revueltas locales, conflictos regionales y ataques terroristas. Hay una unidad secreta que se encarga de resolver los conflictos de carácter político en los que no podrían intervenir las tropas militares. Todos y cada uno de los miembros de esta unidad son expertos en combate aéreo, submarino, operaciones de supervivencia así como en operaciones de infiltración. El primer comandante de esta unidad especial fue el ya legendario Gran Jefe. Tras la Guerra del Golfo, en la que comprobó el poder y la eficacia de las armas de diseño, decidió crear un grupo de soldados de élite expertos en armas de diseño.

Tras la revuelta en "Outer Heaven", Campbell el sub-comandante hasta entonces, pasó a ser el comandante de esta unidad. Realizó notables cambios en FOXHOUND. Implantó nuevas armas de diseño como por ejemplo un espía vía satélite.

LAS FUERZAS ESPECIALES DE LA "NEW GENERATION"

Una unidad formada por miembros especiales de la unidad FOXHOUND tras ser sometidos a pruebas genéticas. Eran miembros originarios del grupo anti-terrorista, pero tras la muerte del Gran Jefe, los mercenarios contratados en la operación "Outer Heaven" fueron comprados por el gobierno y pasaron a formar parte de las Fuerzas Especiales de la "New Generation". Aunque gran parte de estos soldados no tienen experiencia en el campo de batalla, han sido sometidos a una extensa y complicada terapia genética. Fueron entrenados con Force XXI, los soldados del siglo 21, en juegos de guerra simulados diseñados basándose en los tipos de conflictos militares que pueden pasar en el próximo siglo. Y por lo tanto, son soldados muy preparados. Se les ha apodado con el nombre "The Space SEALS".

METALGEAR

Un tanque de batalla equipado con armas nucleares. Su principal característica es que puede lanzar una gran variedad de armas nucleares a cualquier lugar del mundo desde cualquier lugar. Puede moverse independientemente, y además puede lanzar armas nucleares sin necesidad de ser activado desde fuera. Y como puede lanzar sus armas nucleares desde cualquier región del mundo, independientemente de si éstas forman parte de las zonas nucleares mundiales, rompió el equilibrio nuclear en el mundo. Representa una gran amenaza nuclear.

OUTER HEAVEN

Una región altamente fortificada en el corazón de Sudáfrica formada a finales de los 80. No era sino una concentración de mercenarios bajo las órdenes del Gran Jefe.

Casi consiguió la dominación mundial tras la creación de MetalGear TX-55, el tanque con armamento nuclear. Pero Outer Heaven y el Gran Jefe fueron destruidos por Snake, el héroe perteneciente a la unidad FOXHOUND.

1.997 ZANZIBAR

Una nación fortificada en el centro asiático dirigida por una minoría étnica. Aunque tanto las grandes potencias del Este como las del Oeste participaron en la guerra por su independencia en 1.997, fue realmente la actuación de los mercernarios de Zanzibar (que provenían de todos los puntos del hemisferio), los que llevaron la voz cantante en esta guerra. Es por ello, que a esta guerra se la conoció por el nombre de "La guerra de los mercenarios" y fue a partir de esta guerra cuando nació un grupo de profesionales que consideran la guerra como un mero negocio.

GRAN JEFE

Un hombre extraordinario que trabajó como mercenario para diferentes naciones en los años 60. Logró un gran estatus militar durante su brillante vida, y se le llegó a conocer como "El Soldado Legendario". Durante los 90, creó secretamente el Outer Heaven mientras trabajaba como comandante de FOXHOUND, pero fue vencido y derrotado por Solid Snake. Más tarde, formó la nación de Zanzibar, pero sus planes fueron de nuevo destruidos por Solid Snake. Sus restos fueron guardados por el ejército como una muestra genética del "Mejor Soldado que haya jamás existido".

GREY FOX

Su verdadero nombre es Frank Jaeger. El único hombre que ha conseguido recibir el nombre en clave más alto y digno de la FOXHOUND, Fox. Durante el conflicto de "Outer Heaven" fue el primer hombre que fue enviado a resolver la revuelta. Fue atrapado mientras reunía información sobre MetalGear TX-55, pero Solid Snake consiguió rescatarle. Cuando el Gran Jefe abandonó FOXHOUND, Grey Fox desapareció del mapa y nadie conocía su paradero. Más tarde, durante el conflicto en Zanzibar, luchó contra FOXHOUND junto con el Gran Jefe cuando éste declaró la guerra al resto del mundo. Acatando órdenes, Snake tuvo que destruirlo.

DARPA (AGENCIA DE INVESTIGACIÓN DE ARMAS DE DEFENSA)

La Agencia de Investigación de Armas de Defensa. Una agencia que pertenece al gobierno cuya misión es investigar y desarrollar armas para uso militar.

ARMSTECH INC.

Una compañía de desarrollo de armamento cuya sede principal está en Seattle, Washington. Creció muy rápidamente durante la Guerra Fría, época de oro para las empresas de armamento. Llegó a ser la segunda compañía de armamento más grande del mundo. Fue la responsable de la creación del SDI y de la pistola rail, pero cuando estos dos proyectos terminaron, sufrieron muchas pérdidas económicas. Además, y aunque son los pioneros en la creación y desarrollo de armas secretas, últimamente han experimentado grandes dificultades económicas ya que perdieron la concesión gubernamental para desarrollar el USAF, una nueva línea de aviones de combate.

ATGC INC.

Compañía líder en el campo de la bioingeniería. Las siglas ATGC significan: adenine, thiamine, guanine y cytosine. La terapia genética aplicada a los miembros de las Fuerzas Especiales de la "New Generation" fue un proyecto conjunto del Ministerio de Defensa y de ATGC.

MEMSMICROELECTRO MECHANICAL SYSTEM (NANOMACHINES)

Maquinas diminutas creadas gracias a la tecnología MEMS. Se utilizan como transmisores de pequeño tamaño y como DDS médicos. Aunque son muy pequeñas, se las conoce por el nombre de Nanomachines, ya que su único transistor electrónico y su sinergía emplean la tecnología nanoscale. Antes de comenzar esta operación, Snake ha recibido una inyección de Nanomachines que cuenta con un transistor, un radar y un sistema de defensa NBC.

TERAPIA GENÉTICA

Un proceso por el cual se puede estudiar toda la información genética de una persona, se pueden copiar los genes útiles e introducir todos ellos en una misma célula. Gracias a este experimento genético, se pudieron crear los Soldados Genome, que cuentan con una gran habilidad en el campo de batalla aunque nunca hayan participado en una batalla real. Los Soldados Genome son las Fuerzas Especiales de la "New Generation".

CAMUFLAJE SECRETO

Tras años de estudio e investigación, ArmsTech consiguió crear este nuevo tipo de traje de camuflaje. Hace que el objeto se pueda fundir y confundir con el lugar en el que se encuentra gracias a un proceso de refracción a tiempo real.

POWERED EXOSKELETON

Un artificio externo que logra aumentar al máximo el poder de lucha. Introduciendo un módulo cibernético a un cuerpo cuando tan solo es un esqueleto, es posible crear un organismo cibernético capaz de gran poder y fuerza. Los problemas que se experimentaron al llevar a cabo este experimento (como por ejemplo problemas de concentración, de estrés y de reacciones secundarias) fueron resueltos tras la puesta en práctica de la terapia genética

PAL

Un sistema de control de seguridad construido dentro de los misiles nucleares y de las puntas de combate. Es posible lanzar o bloquear un misil nuclear sin necesidad de utilizar un PAL.

START

Un pacto sobre la reducción de misiles nucleares. Hasta el día de hoy, Start 1 y Start 2 han sido rectificados y el arsenal nuclear de los Estados Unidos y de Rusia ha sido limitado de 3.000 a 3.500 unidades nucleares. Los "Heavy" ICBM y MIRV-ICBM han sido prohibidos. Se cree que el pacto Start 3 será firmado próximamente.

TMD

Misiles de Defensa. Esta tecnología de defensa fue desarrollado tras los SDI, y su objetivo es defender del ataque de misiles y de otras armas de gran poder destructor. Mientras que los SDI fueron diseñados para parar el ataque de misiles de largo alcance, los TMD han sido diseñados para interceptar el ataque de misiles de corto alcance.

CTBT

Pacto de prohibición de pruebas militares. Un pacto negociado en la Conferencia de Desarme de Ginebra por las Naciones Unidas y la Agencia de Control de Desarme. Este pacto prohibe cualquier tipo de prueba nuclear.

NPT

Pacto de no Proliferación. En teoría, este pacto fue diseñado para prohibir y prevenir la propagación de armas nucleares a países que no pertenezcan a los "Grandes 5" (Estados Unidos, Rusia, Reino Unido, Francia y China). En la práctica, poco efecto ha tenido este pacto.

REPARTO Y CRÉDITOS

Muchas gracias por haber comprado METALGEAR SOLID de Konami. Para poder disfrutar al máximo de este juego, te aconsejamos que leas este manual de instrucciones antes de comenzar a jugar. Por favor, ten en cuenta que este manual no va ser publicado de nuevo, por lo tanto, cuídalo y no lo pierdas. Este juego es pura ficción. Cualquier similitud con organizaciones o grupos actuales, países o individuos es pura coincidencia.

AVISO: METALGEAR SOLID es un juego original creado por KONAMI CO. LTD.
KONAMI CO. LTD. se reserva todos los copyrights, marcas registradas y cualquier otro derecho de propiedad industrial relacionada con este juego.

SOLID SNAKE	Sean Barker
LIQUID SNAKE	James Flinders
MERYL SILVERBURGH	Mae Zadler
NAOMI HUNTER	Carren Learning
HAL EMMERICH	Christopher Fritz
ROY CAMPBELL	Paul Otis
MEI LING	Kim Nguyen
NINJA	George Byrd
NASTASHA ROMANENKO	Renne Collette
REVOLVER OCELOT	Patric Laine
VULCAN RAVEN	Chuck Farley
PSYCHO MANTIS	Doug Stone
SNIPER WOLF	Julie Monroe
DONALD ANDERSON	George Byrd
KENNETH BAKER	Bert Stewart
JIM HOUSEMAN	Frederick Bloggs
GENOME SOLDIER A	Doug Stone
GENOME SOLDIER B	Chuck Farley

Diseño del paquete Europeo: Dave Cox (Konami)
Eddie Deighton (department.x)
Russell Uttley (department.x)

Customer Service Numbers

• Australia	1300 365 911	Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
• Österreich	0450 199 000 500*	**(Ein Anruf unter dieser Nummer kostet in der Zeit von 8-18 Uhr ös 8, - - /Min, außerhalb dieser Zeit ös 6, - - /Min.)* Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.
• Belgique/België/Belgien	02 / 502 05 93	Veuillez appeler notre service clientèle à ces numèros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.
• Danmark	31 23 24 04	*Áben Man-Tors 16.00-19.00* Du bedes ringe til dette kundeservicenummer for support til din PlayStation.
• Suomi	(09) 887 331	Soita näihin asiakaspalvelunumeroihin vain PlayStation-laitteistotukea varten
• France	01 40 88 04 88	Veuillez appeler notre service clientèle à ces numèros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.
• Deutschland	01805 / 766 977	Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.
• Greece	(00 301) 6777701	**Παρακαλούμε να καλείτε αυτά τα Τηλέφωνα Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για τεχνικη υποστήριξη για την κονσολα** PlayStation
• Ireland	(01) 4054022	Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
• Italia	167 520 523	Chiamare i numeri dell'assistenza clienti solo per problemi tecnici riguardanti l'hardware della PlayStation.
• Nederland	0495 544 562	Wij verzoeken u deze klantenservicenummers alleen te bellen indien u advies wilt vragen over PlayStation apparatuur.
• New Zealand	(09) 415 2446	Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
• Norge	6679 9620	
• Portugal	(01) 318 7306	Por favor, contacte os seguintes números do nosso Serviço de Atendimento ao Cliente se tiver alguma dúvida ou problema com qualquer produto de hardware PlayStation
• España	902 102 102	Por favor, llama a los siguientes nùmeros de nuestro Servicio de Atenciòn al Cliente si tienes problemas con cualquier producto de hardware relacionado con la PlayStation.
• Sverige	08 510 196 00	Vänligen ring följande kundtjänstnummer enbart om problem uppstår på PlayStations programvara.
• Schweiz	0900 55 20 55	Ein Anruf kostet Fr. 1. -/min. *Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen*
• UK	0990 99 88 77	Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support

KONAMI®

www.konami-europe.com

London Office,
Jubilee House,
7/9 The Oaks,
Ruislip, Middlesex,
HA4 7LF

Paris Office,
23, Rue Cambon,
75001 Paris,
France

Konami Of Europe GmbH,
Berner Strasse 103-105,
60437 Frankfurt/Main,
Germany

Madrid Office,
Orense 34-9a
28020 Madrid,
Spain

Amsterdam Office,
Zandweg 33
3544 AA Utrecht
Netherlands

Scandinavian Office,
Langholmgatan 1b
11733 Stockholm
Sweden

SLES-01734

"" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

4012927010440